
WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
10/2004
SEPTEMBER
€4,99
DVD 8 GByte
VOLLVERSION & MEGA-ADD-ON
ECHTZEIT-HIT! 90% PC ACTION
HOMEWORLD
3D-ECHTZEIT-STRATEGIE
EMPIRE EARTH
ZEITALTER DER EROBERUNGEN
EXPANSION
STRATEGIE-ADD-ON! 82% PC ACTION
VOLLVERSION DIESEN MONAT AUF PC GAMES 10/04!
+ SUPER WENDEPOSTER!
LEISURE SUIT LARRY (TEIL 1) + TRIBES VENGEANCE
KRIEG AUF GANZER LINIE: EXKLUSIVE BILDER & VIDEO
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
SOMMER, SONNE, FLAMMENMEER: URLAUB ZUM JAPSEN!
15 TOP-DEMOS
MEDIEVAL LORDS, XPAND RALLY, KNIGHTS OF THE TEMPLE, WORMS U. V. M.
PCA-TV: 28 VIDEOS
20 SEITEN
TIPPS & TRICKS
DOOM 3, DIE SIMS 2, SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2 U. V. M.
AUF 14 SEITEN: DEIN MITTEL ZUM SCHRECK!
DOOM 3
TEST, TUNING, TIPPS: SCHLECHTE SPIELER LANDEN IM HIMMEL, GUTE IN DER HÖLLE!

Mach dich bereit, unsterblicher Kriegsherr!
Führe die Armeen der Menschheit
in eine epische Schlacht gegen das Böse.

Die Kohan sind ein Volk unsterblicher Krieger
und Magier, gefangen im ewigen Kampf
um die Herrschaft über die Welt von Khaldrun.
Doch während die Schlachten weiter toben,
schickt sich eine uralte, bösartige Macht an,
alles Leben mit albtraumhafter Gewalt zu zerstören.

Nur du kannst die sechs Rassen von Khaldrun
in einer Armee vereinigen, die es vermag,
das Böse in die Dunkelheit zurück zu treiben.



Rekrutiere deine Armee aus sechs verschiedenen Rassen und fünf rivalisierenden politischen Gruppierungen.



Verbessere die magischen und kämpferischen Fähigkeiten deiner Truppen im Kampf gegen die Armeen der Finsternis.



Konzentriere dich dank dem revolutionären Strategie- und Kampfsystem auf das Wesentliche – das Erobern!



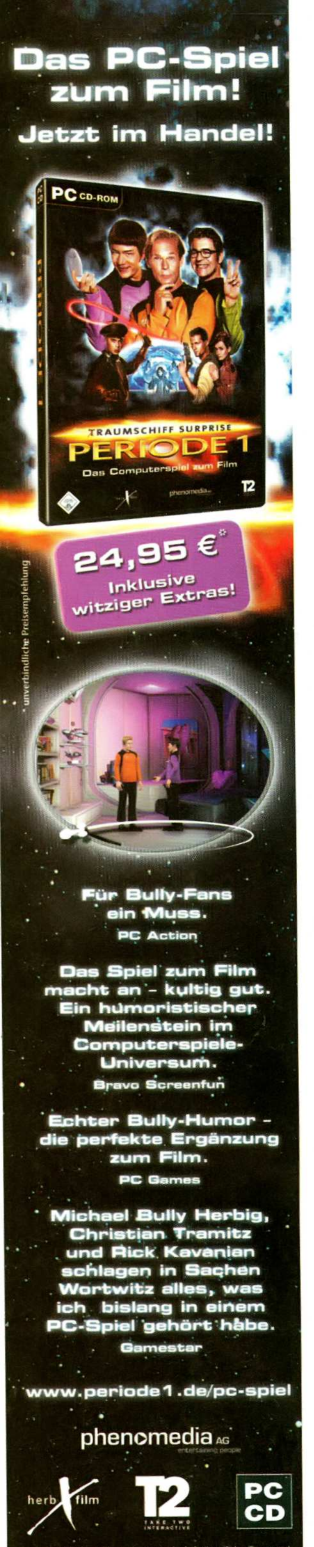








KOHAN II
KINGS OF WAR
WWW.KOHAN2.DE
EIN KLASSIKER DER ECHTZEIT-STRATEGIE KEHRT ZURÜCK.
AB OKTOBER FÜR DEINEN PC.



Hau den Lukasz!

Fürth, 5:06 Uhr. Unheilvoll wabert Nebel durch die Redaktion, als die Schreibsklaven verspätet ihre Arbeitsplätze erreichen. Doch was ist das? Eine Tastatur klappert schon ...



Andreas Bertits: Nanu, so ein seltsames Geräusch habe ich ja noch nie gehört.

Marc Brehme: Das ist eine Tastatur, Sie schwäbischer Blödföhn.

Benjamin Bezold: Wie, wir müssen nicht mehr mit Zettel und Stift arbeiten?

Plötzlich wird es still und eine abgemagerte Gestalt krabbelt unter Hesses Tisch hervor.

Ralph Wollner *(steht in einer Pfütze)*: Hilfe, wir werden alle sterben! Ein *Doom 3*-Monster ist aus meinem Bildschirm gekrochen.

Christian Bigge: Ihr Weicheier! Das ist Lukasz Ciszewski, unser nächster Beitrag zur Ost-West-Verständigung.

Harald Fränkel: Oh Gott, noch mehr Ossis! Da wäre mir Reiner Calmund in Reizwäsche lieber.

Lukasz Ciszewski *(räuspert sich)*: Aber ich bin doch ein polnischer West-Berliner ...

Joachim Hesse: Ein Pole? Ein Auto hast du hoffentlich schon, oder?

Lukasz Ciszewski: Nein, aber der BMW vor der Tür mit HF im Kennzeichen gefällt mir richtig gut. Im Übrigen lege ich Wert darauf, einen deutschen Pass zu besitzen.

Christian Bigge: Schnauze, jetzt weht ein anderer Wind. Ich will den *Doom 3*-Endgegner in 15 Minuten auf Ihrem Monitor sehen. *(schmeißt Lukasz das Testmuster an den Kopf)*. Und der Rest orgelt sich weiter durch *Sims 2*. Wir brauchen geile Screenshots.

Während die Arbeitstiere an Ihre Plätze zurückkehren, kramt unbemerkt Harald Fränkel seine Autoschlüssel hervor und schleicht sich leise davon. Was soll das jetzt?

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... forscht jetzt gewissenhaft nach Harald F. und kam sich auf der GC wie ein narkotisierter Partylöwe vor.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... winkt Harald hinterher. Heute ist nicht aller Tage Abend, mein Freund!



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... genießt die Vorzüge seiner neuen Steuerklasse und freut sich tierisch auf die DVD-Edition der alten *Enterprise*-Serie.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... ist inzwischen ein Meister im Aufbau von Kinderbetten und Wickeltischen und plant, sein neues Wissen gewinnbringend zu verkaufen.



MARC BREHME
ACTION, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... hat es vor lauter *Sims 2*-Fieber noch nicht einmal geschafft, *Doom 3* auch nur zu installieren, geschweige denn zu spielen und gratuliert Kollege Bezold zur Hochzeit.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... ist froh, dass Praktikant Ole Sumfleth echt lange da war – und auch wieder weg ist.

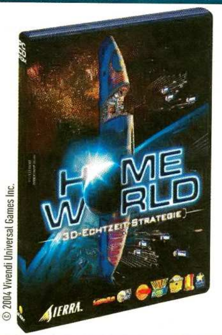


LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... fühlt sich in dem Sauhaufen pudelwohl und freut sich schon, seine Ische wieder zu sehen.



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... baut ein Infiltrationszelt mit Kamera, Bewegungsmelder und Automatik-Wecker vor dem Valve-Hauptquartier auf, um gnadenlos zuschlagen zu können, wenn sich was rührt.

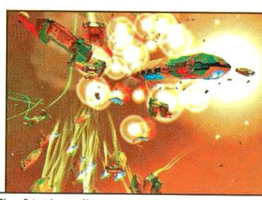
VOLLVERSION:



HOMEWORLD

Geleiten Sie in diesem abwechslungsreichen Strategie-Hit Ihre Rasse sicher zur Heimatwelt!

- 30 verschiedene Raumschiffe, 4 Klassen
- Komplexe 3D-Spielwelt mit vielen taktischen Möglichkeiten
- Formationen für Raumschiffe
- 5 Mehrspieler-Modi
- PCA-Wertung (11/1999): 90 %



WICHTIG! Um *Homeworld* spielen zu können, beachten Sie bitte folgenden Hinweis:

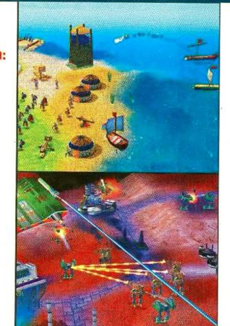
1. Seriennummer: NAF2-PYB8-BES6-GYJ6-5643
2. Nach der Installation des Spiels führen Sie vor dem Start zunächst den Patch aus, den Sie direkt unter dem Button der Vollversions-Installation finden.
3. Kopieren Sie alle Dateien des Updates in das Installationsverzeichnis von *Homeworld*.
4. Überschreiben Sie dabei die Datei „homeworld.exe" mit dem Patch-File.
5. Vor dem Start des Spiels muss die DVD/CD aus dem Laufwerk entfernt werden. Viel Spaß!

VOLLVERSIONS ADD-ON:

VOLLVERSION EMPIRE EARTH DIESEN MONAT AUF PC GAMES 10/04!

Für LAN-Spiele nutzen Sie bitte diese Seriennummern:

NUR7-MAB6-NYC6-PAN7-4653
NUD2-BAB6-RYC2-NAN3-2373
NUR9-BAB2-DUC8-NAB7-4583
NUD6-FAB6-FUC2-NAB3-8793
NUR6-GAB8-TAC2-PAN6-5624
NUD3-GAB6-GUC2-PAB7-4924
NUR4-GAB8-TAC8-NAN2-5544
NUR7-DAB6-MEC4-NAB6-5354
NUR3-DAB4-ZYC6-PAN3-6554
NUD2-MAB2-GUC8-NAB7-2564
NUR7-MAB8-TYC4-PAN7-2764
NUR4-DAB6-LUC2-NAB3-9274
NUR2-BAB2-ZAC6-PAN6-3274
NUD5-CAB2-ZAC8-PAN6-6384
NUR9-CAB6-ZAC6-NAN6-9784
NUR9-JAB6-ZYC2-NAN3-4325

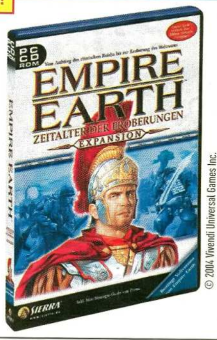


EMPIRE EARTH:

ZEITALTER DER EROBERUNGEN

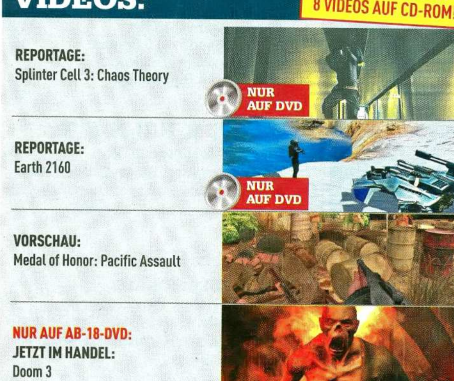
Beweisen Sie Geschick in Gefechten in der Antike, dem Zweiten Weltkrieg und der Zukunft!

- Add-on zum Echtzeitstrategie-Hammer *Empire Earth*
- ACHTUNG: Zum Spielen wird die Vollversion von *Empire Earth* benötigt!
- 1 neue Epoche, 3 neue, storylastige Kampagnen
- Zusätzliche Einheiten, Gebäude und Zivilisationen
- PCA-Wertung (11/2002): 82 %



VIDEOS:

28 VIDEOS AUF DVD! 8 VIDEOS AUF CD-ROM!



REPORTAGE:
Splinter Cell 3: Chaos Theory
NUR AUF DVD

REPORTAGE:
Earth 2160
NUR AUF DVD

VORSCHAU:
Medal of Honor: Pacific Assault

NUR AUF AB-18-DVD:
JETZT IM HANDEL:
Doom 3

DEMOS:

15 DEMOS AUF DVD! 16 DEMOS AUF AB-18-DVD! 5 DEMOS AUF CD-ROM!



MEDIEVAL LORDS
Errichten und verteidigen Sie Ihre eigene 3D-Mittelalter-Metropole!

KNIGHTS OF THE TEMPLE
Treten Sie Monsterhorden mit Äxten, Schwertern, Keulen und Bögen gegenüber!
NUR AUF DVD

XPAND RALLY
Heizen Sie mit zwei Wagentypen durch Polen, Kenia und die USA!
NUR AUF DVD

GOTCHA!
Farbkugeln statt Blei. Machen Sie Jagd auf Paintballer, allein oder mit Freunden!

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 8!

THEMA DES MONATS



ab Seite 40

Medal of Honor: Pacific Assault

Den Erscheinungstermin seines Weltkriegs-Shooters verschob Electronic Arts kurz vor Redaktionsschluss auf November, um jeden Level akribisch auszubalancieren. Wir durften dennoch bereits einige Abschnitte von *Medal of Honor: Pacific Assault* Probe spielen. Und was wir dort zu sehen bekamen, hat uns fast umgehauen. Grund genug, dem beeindruckenden Stück Software ein Cover zu widmen und Sie mit allen Informationen zu versorgen, die Sie vor dem Startschuss kennen sollten.

TEST



Doom 3

ab Seite 84

Willkommen zur vollen Horror-Dröhnung! Den umfangreichen Test zum Gruselschocker gibt's ab Seite 84. Was Sie tun können, damit *Doom 3* auch auf Ihrer Kiste flüssig läuft, erfahren Sie in unseren Tuning-Tipps ab Seite 148. Und wenn Sie mal einen Schalter nicht finden, helfen unsere Spieletipps ab Seite 135.

Die Sims 2

ab Seite 96

So spielt das Leben! Mal ehrlich, dass gestandene Shooter-Profis verbissen, aber glücklich grinsend darum ringen, Computer-Menschlein das Kochen und Putzen beizubringen, schaffte bisher nur *Die Sims 2*. Warum die Lebenssimulation von Electronic Arts derart fasziniert, lesen Sie ab Seite 96.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

10/2004

RUBRIKEN

AKTUELL

SEITENSPRUNG

BLICKPUNKT

Der Game Boy war gestern. Was die japanischen Konsolenriesen Sony und Nintendo auf den Markt werfen wollen, zeigt den nächsten Level der mobilen Unterhaltung.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Genug von typischen Weltkriegs-Szenarien? Dann schnuppern Sie doch mit EAs Shooter-Hoffnung Pazifik-Luft! Wir haben die Edel-Ballerei ausführlich gezockt.

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

VOLLVERSIONEN AUF DVD

Homeworld

Geleiten Sie in diesem abwechslungsreichen Strategie-Hit Ihre Rasse sicher zur Heimatwelt!



- 30 verschiedene Raumschiffe, 4 Klassen
- Komplexe 3D-Spielwelt mit vielen taktischen Möglichkeiten
- Formationen für Raumschiffe
- 5 Mehrspieler-Modi
- PCA-Wertung: 90 %



Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen

Beweisen Sie Geschick in Gefechten in der Antike, dem Zweiten Weltkrieg und der Zukunft.



- Add-on zum Echtzeit-Strategie-Hammer Empire Earth
- ACHTUNG: Zum Spielen wird die Vollversion von Empire Earth benötigt!
- 1 neue Epoche, 3 neue, storylastige Kampagnen
- Zusätzliche Einheiten, Gebäude und Zivilisationen
- PCA-Wertung: 82 %

AUCH AUF CD-ROM!

Vollversion Empire Earth diesen Monat auf PC Games 10/04!

SPIELETIPPS



Die Sims 2

Stockt die Karriere oder kommt die Freundin nicht auf Touren? Wir leisten Lebenshilfe.

AUSSERDEM: DOOM 3, SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2 u. v. m.

ab Seite 139

HARDWARE



ab Seite 156

Kartenspiel

15 aktuelle Grafikkarten auf dem Prüfstand!

 PC-ACTION-GOLD-AWARD

 PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD

Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversion & Add-on: Homeworld, Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen • 15 Spiele-Demos, darunter: Medieval Lords, Painkiller (Mehrspieler-Demo) nur auf Ab-18-Edition, Xpand Rally, Knights of the Temple, Juiced, Nexus, (T)Raumschiff Suprise, Arena Wars • PC-ACTION-TV, 28 Videos, darunter: Medal of Honor: Pacific Assault, Doom 3 nur auf Ab-18-Edition, Earth 2160, Splinter Cell 3, Die Siedler 5, Half-Life 2, Men of Valor, FIFA 2005 • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion & Add-on: Homeworld, Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen • 5 Spiele-Demos: Medieval Lords, Arena Wars, Gotcha!, Juiced, Airhockey 3D • 8 Videos, darunter: Medal of Honor: Pacific Assault, Earth 2160, Cold War, Silent Hill 4: The Room, Top Spin, Armies of Exigo • Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

DEMO DES MONATS: MEDIEVAL LORDS

AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

ACHTUNG: Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Daten-Bereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

VOLLVERSION: HOMEWORLD

Geleiten Sie in diesem abwechslungsreichen Strategie-Hit Ihre Rasse sicher zur Heimatwelt!

- 30 verschiedene Raumschiffe, 4 Klassen
- Komplexe 3D-Spielwelt mit vielen taktischen Möglichkeiten
- Formationen für Raumschiffe
- 5 Mehrspieler-Modi
- PC ACTION 11/1999: 90%

WICHTIG! Um *Homeworld* spielen zu können, beachten Sie bitte folgenden Hinweis:

1. Seriennummer:
   NAF2-PYB8-BES6-GYJ6-5643
2. Nach der Installation führen Sie vor dem Start zunächst den Patch aus, den Sie unter dem Button der Vollversions-Installation finden.
2. Kopieren Sie alle Dateien des Updates in das Installationsverzeichnis von *Homeworld*.
3. Überschreiben Sie dabei die Datei „homeworld.exe".
4. Vor dem Start des Spiels muss die DVD/CD aus dem Laufwerk entfernt werden. Viel Spaß!

GENRE: Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG: 166 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER: 680 MByte
GRAFIK: Direct3D, OpenGL, DirectDraw
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.homeworld-das-spiel.de
PUBLISHER: http://de.vugames-europe.com



Achtung, Patches! Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die allerneueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

VOLLVERSION: EMPIRE EARTH (ADD-ON)

Vollversion Empire Earth diesen Monat auf PC Games 10/04!

- Add-on zum Echtzeitstrategie-Hammer *Empire Earth*
- ACHTUNG: Zum Spielen Vollversion von *Empire Earth* benötigt!
- 1 neue Epoche, 3 neue, storylastige Kampagnen
- Zusätzliche Einheiten, Gebäude und Zivilisationen
- PC ACTION 11/2002: 82%

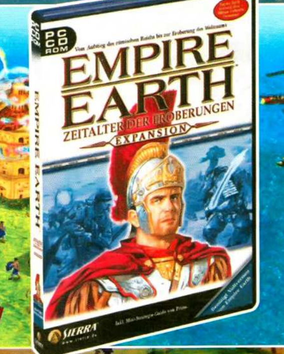
Beweisen Sie Geschick in Gefechten in der Antike, dem Zweiten Weltkrieg und der Zukunft!

Das moderne *Civilization* setzt deutlich mehr auf Schlachten als sein berühmtes Vorbild. Durch etliche Epochen sollen Sie Ihre Mannen von Sieg zu Sieg führen, unterstützt durch Forschung und gute Ressourcenplanung. Das Add-on bietet neben verbesserter Grafik drei neue Kampagnen und jede Menge Zusatzstoff.

GENRE: Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG: 350 MHz, 64 MByte
HD-SPEICHER: 570 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.empireearth.de
PUBLISHER: http://de.vugames-europe.com





DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE FINDEN SIE AUCH AUF DEN CD-ROMS!

- Homeworld ✔
- Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen ✔

- (T)Raumschiff Surprise: Periode 1
- Airhockey 3D ✔
- Arena Wars (Mehrspieler-Demo) ✔
- Camgoo
- Gooka
- Gotcha! ✔
- Juiced ✔
- Knights of the Temple ✔
- Mashed
- Medieval Lords ✔
- Nexus
- Painkiller (Mehrspieler-Demo) Nur auf Ab-18-DVD!
- Sherlock Homes: The Silver Earring
- Wildlife Park: WildCreatures
- Worms: Forts Under Siege
- Xpand Rally

VIDEOS:

News:
- Armies of Exigo ✔
- Camgoo ✔
- Cold War ✔
- Psychotoxic ✔
- Silent Hill 4: The Room ✔
- Top Spin ✔

Vorschau:
- Die Siedler 5: Das Erbe der Könige ✔
- Everquest 2
- Evil Genius
- Medal of Honor: Pacific Assault ✔
- Men of Valor
- Tribes Vengeance

Jetzt im Handel:
- Catwoman
- Doom 3 Nur auf Ab-18-DVD! ✔

Reportage:
- Camp EA 2005: Hot Summer Nights
- Earth 2160 ✔
- FIFA 2005
- Muckle-Figuren
- Splinter Cell 3
- The Fall: Last Days of Gaya

Spezial:
- August-Charts
- Outtakes
- Unreal Tournament 2004: Benchmark
- Vorlesung des Monats

Trailer:
- Catwoman
- Everquest 2
- Half-Life 2
- World of Warcraft

- Battlefield 1942
- C&C Generäle: Die Stunde Null ✔
- Call of Duty ✔
- Gratisspiele ✔
- Half-Life
- Unreal Tournament 2004 ✔

- D-Day
- Soldiers: Heroes of World War 2
- Spellforce: Breath of Winter

- Arena Wars v1.0.5 (d)
- Battlefield Vietnam v1.1.14 (int) ✔
- D-Day Demo Patch
- D-Day v2.1.4 (d)
- Dungeon Siege Toolkit v1.7 (int)
- Far Cry Cry-Engine SDK 1.0
- Gotcha! v1.1 (d) ✔
- Homeworld v1.05 PCA-Patch ✔
- Michael Schumacher: World Tour Kart 2004 v1.1 (d)
- Painkiller v1.3 Patch (int)
- Painkiller v1.3.1 von 1.3 (int)
- Radsport Manager 2004-2005 v1.1R (d) ✔
- Singles: Flirt Up Your Life Patch v1.5 ✔
- Soldiers: Heroes of World War 2 v1.12 (int) ✔
- Söldner: Secret Wars v29354 (int)
- Spellforce Map-Editor (benötigt. v1.35)
- Spellforce: The Breath of Winter v1.35 von v1.30 (int)
- Spellforce: The Order of Dawn v1.35 (int)
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.31 (d) ✔
- X2: Die Bedrohung v1.4 von v1.2+ (d)

Win9x_Me:
- Ati Catalyst 4.7 Win9x,Me ✔
- Nforce System-Utility 1.08.5 Win98,ME,2K,XP
- Nforce-Treiber 4.27 Win9x,Me
- Nvidia Forceware (TNT2-Geforce) Win9x,Me ✔
- VIA Hyperion 4in1 4.43v Win9x,Me

WinXP_2000:
- Ati Catalyst 4.7 Win2K,XP ✔
- Nforce System-Utility 1.08.5 Win98,ME,2K,XP
- Nforce-Treiber 4.27 Win2k,XP
- Nvidia Forceware (TNT2-Geforce) Win2K,XP ✔
- Sis650740-Grafiktreiber 2.21 Win2K,XP
- VIA Hyperion 4in1 4.51v Win2K,XP

- Adobe Reader 6.0
- Ati Refresh-Fix 0997 ✔
- Cpu-z 1.23 ✔
- DirectX 9.0b
- Fraps 1.9D ✔
- Fraps 2.2.5 ✔
- Gamers.IRC 4.20 ✔
- Irfan View 391 ✔
- moreBENCH LX 4.18 ✔
- My IE 2 09.27 ✔
- Open Office 1.1.2
- Opera 7.5
- Pegasus Mail 4.12a ✔
- Pop-up Stopper Basic ✔
- Prime95 23.8 ✔
- Refreshforce 1.10 ✔
- Refreshlock 2.02 ✔
- Rivatuner 2 RC 15 ✔
- rTool 0.9.9.8 RC0 ✔
- Securepoint Firewall ✔
- Wallpapers
- WinDVD (Trial)
- WinZip

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.

DVD-Käufer sind schlauer!

Auch Sie haben sich für die DVD-VERSION VON PC ACTION entschieden? Dann kann man Ihnen zu so viel Intelligenz nur gratulieren! Weil Sie sich folgende Vorteile gesichert haben:

MEHR DEMOS!

- Käufer der DVD-Version von PC ACTION erhalten gegenüber Käufern der CD-Version Monat für Monat meist mehr als doppelt so viele Demos zu aktuellen Spielen.

MEHR VIDEOS!

- Nur Käufer der DVD-Version kommen jeden Monat in den Genuss von PC-ACTION-TV mit meist über 20 aktuellen Spielevideos – in besserer Bildqualität.

MEHR MODS, TOOLS, TREIBER!

- Aus Platzgründen finden Sie allein auf der PC-ACTION-DVD monatlich alle von uns ausgegrabenen Schmankerl der Rubrik Spielerforum. Und noch viel mehr.

MEHR VOLLVERSIONEN!

- Wir bemühen uns, alle Vollversionen auch Käufern der CD-Version anzubieten. Klappt nicht immer – aus Platzgründen. Auf die Bonus-Vollversion *Cäsar 3* mussten CD-Käufer etwa in Ausgabe 9/2004 verzichten.

GLEICHER PREIS!

- Sie wollen keinen Cent mehr bezahlen? Brauchen Sie auch nicht! Die DVD-Variante (etwa 9 Gigabyte Datenvolumen) der PC ACTION kostet 4,99 Euro. Genauso viel wie die CD-Version mit 3 CDs (zusammen etwa 2 Gigabyte Umfang).

ACH SO IST DAS!

Sie kannten die Vorteile von PC ACTION DVD noch nicht? Jetzt schon, oder? Die beste Methode, sich Monat für Monat alle Vorteile zu sichern, bietet das PC ACTION-Abonnement. Abonnenten erhalten ihre PC ACTION in der Regel sogar ein paar Tage vor Erscheinen der Kiosk-Ausgabe. Wenn Sie bereits Abonnent sind und Ihr Abo auf DVD umstellen wollen oder ein neues Abo abschließen möchten, nutzen Sie diesen Coupon.

Ich bin bereits Abonnent und möchte mein bestehendes PC ACTION CD-Abo ...

Abocode: PA JA 05

- ☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf DVD umstellen.*
- ☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf die „Ab-18-Edition" (mit DVD) umstellen.*/**

*Abopreis und Bezugsgebühr bleiben unverändert! **Die Ausweiskopie (Vorder- und Rückseite) zum Nachweis der Volljährigkeit füge ich diesem Schreiben bei. WICHTIG: Wir können Ihre Umstellung nur dann bearbeiten, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen.

Ich bin noch kein Abonnent und möchte ab sofort ...

- ☐ ... das PC ACTION-Abo mit DVD. (€ 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)
- ☐ ... das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD.***

***WICHTIG: Dieses Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen. € 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben.

Vorname: ____________________

Name: ____________________

Straße, Hausnummer: ____________________

PLZ, Ort: ____________________

Telefonnummer: ____________________

E-Mail: ____________________

Datum/Unterschrift: ____________________

Den ausgefüllten Coupon (ggfs. mit Ausweiskopie) senden Sie bitte ausreichend frankiert an die: Computec Media AG, PC ACTION-Abo, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

Oder bequem faxen an: 0911-2872-200

Online-Abos: http://abo.pcaction.de



ENGLAND
FRANKREI
POWERED BY gamespy
ELECTRONIC ARTS

atie, Spionage!





TOP NEWS

Mach große Orte!

»Die Grabstätte von Lolo Ferrari war leicht zu finden.«

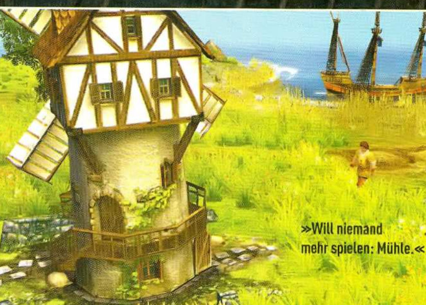
Kelle raus und Mörtel angemischt! In ANNO 3 bauen Sie wunderschöne 3D-Städte. Bis zur Grundsteinlegung dauert es aber noch.

Aufbau-Strategie | Was kommt eigentlich nach *Anno 1602* und *1503*? 1404? Sunflowers ließ vor wenigen Tagen die Bombe platzen. Unter dem schnöden Arbeitstitel *Anno 3* werkelt man mit Hochdruck am Nachfolger der monstererfolgreichen Aufbauserie. Zwei Dinge blieben sofort haften. Erstens: Das Ding kommt komplett in 3D. Und sieht schon bei der ersten Grafikdemo besser aus als 90 Prozent aller Shooter. Für Kenner werfen wir mal eben Begrifflichkeiten wie dynamisches Terrain, Normal und Environment Mapping oder Partikelsystem (etwa für die Darstellung von Bäumen) in den Text. Zweitens: *Anno* bleibt *Anno*. Teil 3 vereint Vorzüge beider Vorgänger, soll also nicht zu komplex, aber leichter zu steuern sein und sich primär um Aufbau- und Wirtschaftssystem drehen. Die Spielwelt will man so lebendig wie möglich gestalten. Erwarten Sie also flatternde Vogelschwärme, Rauch aus Schmiede und Bäckerei, Regenwetter, Staub und jede Menge Wusel-Siedler. Okay, es wird auch ge- und verhandelt, entdeckt und gekämpft, Letzteres aber mit einer abgespeckten Zahl an Einheiten. Die Spielgeschwindigkeit von *Anno 3* soll sich den Vorlieben des Zockers anpassen. Gemütliche Naturen genießen das Treiben in der Stadt, Mini-Bravehearts schlagen sich mit aggressiven Gegnern rum. Diesmal kündigte man auch sofort zum Verkaufsstart einen Mehrspieler-Modus an. Und wann geht's los? Geduld! Vor Ende 2006 können Sie weder Getreide ernten noch Bier brauen oder Segel setzen. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.sunflowers.de



»Eingelaufen: Billigsegel.«

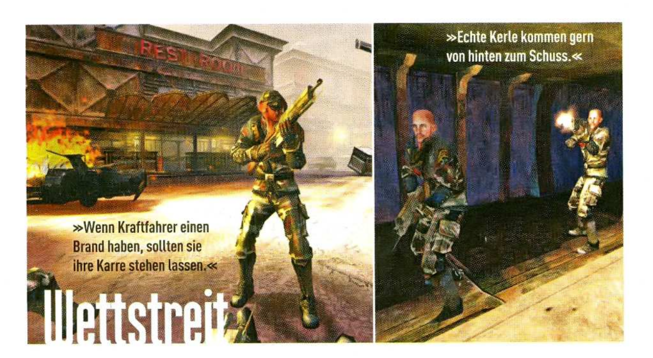


»Will niemand mehr spielen: Mühle.«



»Eine Talsperre ohne Wasser nennt man Blinddamm.«

Mehrspieler-Shooter | Sanitäter fühlen sich in *Battlefield Vietnam* und *1942* ungerecht behandelt. Während sie Kameraden nur verarzten können, rufen ihre Kollegen aus *Joint Operations* gefallene Soldaten mit einem Mausklick zurück ins Pixelleben. In *Battlefield 2*, das im Frühjahr 2005 erscheint, wird alles besser. Entwickler DICE spendiert den Medizinern einen Defibrillator, der ähnliche Wunderheilungen ermöglicht. Das ist natürlich nicht alles, was uns die Schweden verrieten. Wer zum Beispiel gern vor seinen Freunden mit atemberaubenden Spielvideos prahlt oder den Beruf eines Regisseurs anstrebt, jubelt über Battlefield TV. Mit dieser Funktion nehmen Sie Szenen einer Online-Schlacht live auf. Die Kameraperspektiven legen Sie ganz nach Bedarf fest. Da Battlefield TV nur die reinen Spieldaten speichert, beanspruchen die Videos nicht sonderlich viel Platz auf der Festplatte. Weitere Neuigkeiten über *Battlefield 2* verraten wir Ihnen nächsten Monat. BENJAMIN BEZOLD
Info: www.electronicarts.de



»Wenn Kraftfahrer einen Brand haben, sollten sie ihre Karre stehen lassen.«

»Echte Kerle kommen gern von hinten zum Schuss.«

Bei BET ON SOLDIER setzen Sie Geld und Leben bei Gladiatorenkämpfen aufs Spiel.

Ego-Shooter | Der Pariser Entwickler Kylotonn hat sich bei *Bet on Soldier* ganz offensichtlich von Arnold Schwarzeneggers Science-Fiction-Streifen *Running Man* inspirieren lassen. In naher Zukunft verkommen die Militärs zu Gladiatoren. Deren Kämpfe überträgt das Fernsehen, Wetten auf die Teilnehmer sind gang und gäbe. Na, erraten Sie, was Ihr Job in *Bet on Soldier* ist? Richtig, Sie schlüpfen in die Rolle eines berühmten Kriegers und kämpfen sich in der nichtlinearen Kampagne langsam nach oben. Natürlich nur, um Ihre getötete Frau zu rächen. Denn einer der 40 Champions ist der Mörder. Besonders großen Wert legen die Entwickler auf den Mehrspielerpart. Neben Deathmatch und Team-Deathmatch dürfen Sie im *B.o.S.*-Modus gegen bis zu 31 Zocker antreten. Was bei dieser neuartigen Variante genau abgeht, wollten die Franzosen noch nicht verraten. Wir halten Sie auf dem Laufenden. Voraussichtlich im Sommer 2005 heißt es „Ring frei!". BENJAMIN BEZOLD
Info: www.backtogames.de

LIES MICH!

NEVERWINTER NIGHTS 2

Rollenspiel | Über die Story des *NWN*-Nachfolgers ist noch nichts bekannt. Entwickler Obsidian will am Spielgeschehen nur wenig ändern, dafür aber die alte Grafik-Engine kräftig aufbohren. In der umfangreichen Kampagne beginnen Sie Ihr Dasein wieder im ersten Level. Auch im Mehrspieler-Modus geht's zur Sache. Eigene Szenarien erstellen Sie im leicht zu bedienenden Editor selbst. Bevor es losgehen kann, ist Geduld angesagt: Der Titel ist erst für 2006 angekündigt. (MB)
Info: www.atari.com/nwn2



»Frauen träumen vom Oralsex-Gott.«

TOMB RAIDER 7

Action | Toby Gard besinnt sich auf seine Wurzeln. Der Erfinder der Serie unterstützt das Team von Crystal Dynamix, das am Action-Adventure *Tomb Raider 7* arbeitet. Der Designer hatte nach kreativen Meinungsverschiedenheiten fünf Jahre am Piratenspiel *Galleon* gewerkelt, ist jetzt aber zu Lara Croft zurückgekehrt. Gard übernimmt die Rolle des Senior Designers. Das kann dem neuen Abenteuer der Heldin nur gut tun, die angeblich ab Sommer 2005 wieder die Brüste wackeln lässt. (MB)
Info: www.tombraiderchronicles.com

HOLLOW



»Hat überlebt: Diethers Krebs.«

Action | Da können Sie richtig Geld sparen. Mit *Hollow* will Entwickler Zootfly eine Mischung aus *Splinter Cell, Half-Life 2, Battlefield 1942* und *Halo* präsentieren. Die Geschichte spielt in einer fiktiven Welt der 70er-Jahre. Der Zweite Weltkrieg fand nie statt, ein totalitäres Regime herrscht über den Staat Centrope. Sie sind Tyler Kilmore, ein verstoßener US-Journalist, der wegen des angeblichen Mordes an seiner Verlobten in den Knast wandert. Schon Weihnachten 2004 decken Sie ein uraltes Geheimnis auf, das die Geschichte der Menschheit komplett neu schreiben könnte. (MB)
Info: http://games.zootfly.com/hollow

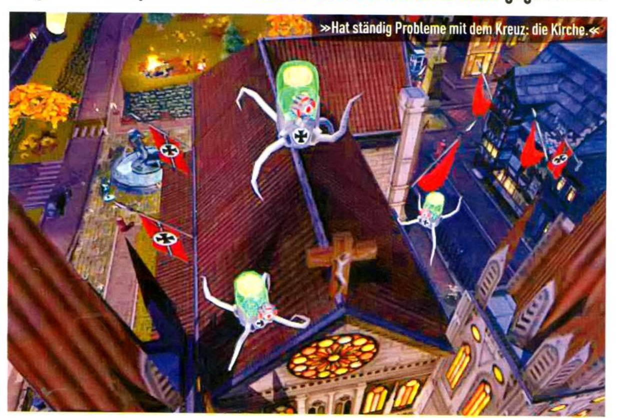
TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Doom 3	Activision
2	▼	1	Codename: Panzers	CDV
3	▲	5	Joint Operations: Typhoon Rising	EA
4	▲	NEU	Die Sims Super Deluxe XL	EA
5	▲	6	DTM Race Driver 2	Codemasters
6	▲	10	Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi
7	▲	9	Far Cry	Ubisoft
8	▼	7	Spider-Man 2: The Game	Activision
9	▲	NEU	Sommer Spiele	dtp
10	▼	2	Radsport Manager 2004/2005	dtp

Quelle: SATURN

Jetzt reicht's!

Diesmal wagt sich die Heldentruppe an einen heiklen Einsatz: Mit neuen Mitgliedern kämpfen Sie bei FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH gegen Nazis.



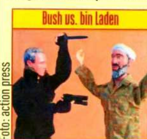
»Hat ständig Probleme mit dem Kreuz: die Kirche.«

Action | Die gemeinen Nationalisten rüsteten ihre Armee mit seltsamen Mutanten auf. Jetzt wollen sie mal wieder die Welt erobern und den Rest der Menschheit unterdrücken. Doch zum Glück gibt es die Superhelden der Freedom Force. Neben halbwegs bekannten Charakteren wie Minuteman, Skyking und Blackjack übernehmen Sie diesmal auch die Kontrolle von Tombstone, Green Genie und Quetzacaotl. Auf der Gegenseite erwarten Sie merkwürdige Kerle aus dem Dritten Reich und jede Menge genetisch verhunztes Gesocks. Das Third-Person-Action-Spektakel offenbart ziemlich schrägen Humor, soll über einige Mehrspieler-Modi verfügen und noch in diesem Jahr erscheinen. RALPH WOLLNER

Info: www.myfreedomforce.com

Kämpfe, die wir sehen wollen

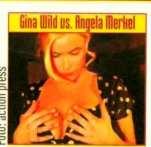
Es gibt nichts Schöneres, als sich beruhigt zurückzulehnen und Prominenten beim Prügeln zuzugucken. Folgende Kämpfe würden wir auch gern sehen:



Bush vs. bin Laden

Foto: action press

Ein Match, welches selbst Don King vor Neid erblassen und Godzilla gegen King Kong wie Kindergarten erscheinen ließe. Zwar liegt Bush beim Bodycount uneinholbar vorn, in Sachen Special Moves hat der Bartmeister aber viel auf dem Kasten. Im Duell Muttersöhnchen gegen militanten Weihnachtsmann gibt Osamas früherer Sponsor aber bestimmt Fersengeld. Vielleicht sollten die beiden mal eine Runde Golf zusammen spielen – so wie früher.



Gina Wild vs. Angela Merkel

Foto: action press

Rein optisch hat Angela Merkel einen klaren Vorteil. Die modisch ansprechende Frisur lässt nicht nur Männerherzen höher schlagen. Frau Wild hat allerdings die überzeugenderen Argumente. Schon als 16-Jährige musste sie ihre BHs in der Zeltabteilung kaufen. Im Faustkampf steckt die Seeligenstädterin deshalb um einiges mehr weg und beweist Nehmerqualitäten. Für Angela Merkel sehen wir schwarz.



Ozzy Osbourne vs. Michael Jackson

Foto: action press

Der Fürst der Finsternis gegen den König des Pops. Während Ozzy mit schrägen Zuckungen und wilden Beschimpfungen punktet, setzt Michael seinen schwulen Tanzstil ein. Da der Rocker aus Birmingham sowieso unsterblich ist, hat der Kinderfreund kaum eine Chance. Bereits nach wenigen Minuten sieht der Ex-Farbige aus wie ein Zombie. Äh, Moment ... Das war ja vor dem Kampf auch schon so.



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ENTDECKT PARTNERVERMITTLUNGSNISCHEN.



»Armin M.s Kochbuch aufgetaucht.«

Mitspielerin fürs Leben

Von jungen Kerlen können Betreiber amerikanischer Fernsehsender gar nicht genug bekommen. All die Werbemillionen für klassische Männersachen von Pick-up-Trucks bis Dosenbier sind dem demographischen Filetstück der konsumfreudigen 18- bis 34-Jährigen zu verdanken. Die schalten nur dummerweise in wachsender Anzahl ab, um sich mit Computerspielen zu vergnügen. Vor allem die zeitintensiven Online-Titel haben Marktforscher als Todfeind der großen TV-Anstalten ausgemacht. Die Suchtwirkung von *Counter-Strike*, *World of Warcraft* und Konsorten wirft noch gravierendere gesellschaftliche Probleme auf: Wie sollen Jungmänner ihren Beitrag zur Arterhaltung und Rentensicherung leisten, wenn sie vor lauter Probespielen für den nächsten Clan-Abend nicht von der Maus wegkommen? Wagemutig wirft sich „Massively Multiplayer Online Dating" (www.mmo-dating.com) in die Bresche und verheißt Liebesglück-Anbahnung mit Gleichgesinnten. Spielerinnen und Spieler posten ihre Profile, Mutige stellen ein Bild dazu und dann hofft man das Beste. Bei der sorgfältigen Recherche unter den Spielerinnen-Profilen stießen wir auf verlockende Vorschläge wie „Vielleicht könnte unser erstes Date in Everquest stattfinden?" Auf jeden Fall billiger als Kino und Abendessen. Andere Damen haben sehr spezifische Partneranforderungen: „Wenn du ein Fan von White-Wolf-Spielen und Anime bist, könnte ich die Idealfrau für dich sein." Vorbei die Zeiten, als Porsche und Waschbrettbauch genügten, um Mädels zu beeindrucken. Bevor Sie sich jetzt zu sehr von Ihren Hormonen durchschütteln lassen, hier ein paar mahnende Worte. Beziehungen zwischen Anhängern verschiedener Religionen (also PC und Xbox Live) sind nicht unproblematisch. Komplikationen drohen auch in der Kategorie „Ich heirate eine Familie", denn oft bringen beide Partner ihren jeweiligen Gildenanhang in die Beziehung mit. Geht das Herzensglück in die Brüche, droht zudem Streit ums Sorgerecht für gemeinsam aufgepäppelte Rollenspiel-Charaktere. HEINRICH LEHNHARDT

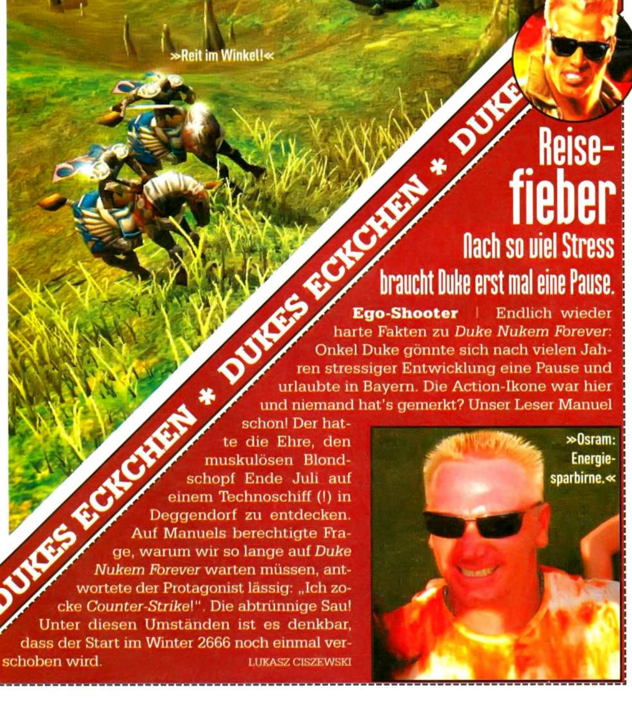
Genieße den Augenblick!

In DRAGONSHARD ziehen Sie nicht nur gegen vieläugige Monster zu Felde, sondern erkunden eine komplette Fantasywelt.


»Frank Elstner hat sein Auge auf seine Feinde geworfen.«

Echtzeit-Strategie | Entwickler-Veteran Ed Del Castillo (*Command & Conquer*) schickt Sie mit *Dragonshard* in die neue *Dungeons & Dragons*-Welt Eberron. Dort treffen gewaltige Fantasy-Armeen aufeinander, um ihre Konflikte zu bereinigen. Bei der Lizenz dürfte aber klar sein, dass Sie auch jede Menge Rollenspiel-Elemente erwarten. Mit kleinen Abenteuergruppen besuchen Sie dunkelste Kerker, wobei Ihre Recken ihre Fähigkeiten ausbauen. Diebe eignen sich als Kundschafter oder fallen Feinden in den Rücken, Krieger schützen Zauberer, Priester heilen Verwundete. Bis 2005 müssen Sie sich gedulden, bevor Sie den Talkessel „Ring der Stürme" erobern und das Geheimnis verschollener Elfen lüften. ANDREAS BERTITS

Info: www.liquid-entertainment.com


»Reit im Winkel!«

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

Reisefieber

Nach so viel Stress braucht Duke erst mal eine Pause.

Ego-Shooter | Endlich wieder harte Fakten zu *Duke Nukem Forever*: Onkel Duke gönnte sich nach vielen Jahren stressiger Entwicklung eine Pause und urlaubte in Bayern. Die Action-Ikone war hier und niemand hat's gemerkt? Unser Leser Manuel schon! Der hatte die Ehre, den muskulösen Blondschopf Ende Juli auf einem Technoschiff (!) in Deggendorf zu entdecken. Auf Manuels berechtigte Frage, warum wir so lange auf *Duke Nukem Forever* warten müssen, antwortete der Protagonist lässig: „Ich zocke *Counter-Strike*!". Die abtrünnige Sau! Unter diesen Umständen ist es denkbar, dass der Start im Winter 2666 noch einmal verschoben wird. LUKASZ CISZEWSKI

»Osram: Energiesparbirne.«

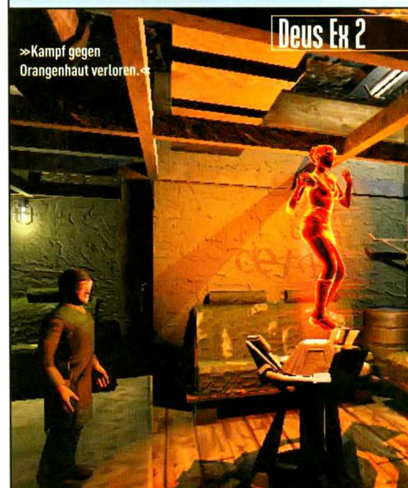


GERÜCHTE KÜCHE

Im Internet kursieren wilde Gerüchte über eine Übernahme von Eidos. Ist da etwa was dran?



Es brodelt schon wieder im Blätterwald – und niemand blickt mehr durch. Das Geschehen in chronologischer Reihenfolge: Am 8. August berichtete die englische Zeitung *Sunday Telegraph* von einem angeblichen Übernahmeangebot des französischen Spieleherstellers Ubisoft für den britischen Konkurrenten Eidos in Höhe von 215 Millionen Pfund (etwa 323 Millionen Euro). Manager der beiden Firmen hätten sich schon zu Gesprächen getroffen, hieß es. Geäußert hat sich natürlich niemand zu den Spekulationen. Was weitere heraufbeschwor. Einen Tag später dichtete man mit Activision, THQ, Microsoft und Codemasters der halben Branche ein Interesse an Eidos an. Schließlich meldete das englische Branchenmagazin *MCV* am 10. August, dass nun Electronic Arts mit einem 240-Millionen-Euro-Angebot am besten im Rennen liege. Die Fakten: Eidos schien in jüngerer Vergangenheit wirklich ein paar Probleme zu haben, denn das Unternehmen gab in diesem Jahr bereits drei Gewinnwarnungen heraus. Die Verkaufszahlen der Spiele *Deus Ex 2*, *Thief 3* und *Hitman: Contracts* blieben offenbar hinter den Erwartungen zurück. Doch wenn der Metzger von nebenan eine Zeit lang ein paar Salamis weniger verkauft, muss er deshalb ja auch nicht zwangsläufig von Aldi geschluckt werden. Bis Redaktionsschluss gibt es keine Stellungnahme eines hochrangigen Eidos-Mitarbeiters zu den Vermutungen, die deshalb solche bleiben. CHRISTIAN BIGGE


Deus Ex 2

»Kampf gegen Orangenhaut verloren.«

Der letzte Schrei


»Neue Pflegeserie von Domestos: Die Probanden waren begeistert.«

Ganz schön schön: Im Internet sind neue Bilder zur kommenden UNREAL ENGINE 3.0 aufgetaucht.

Ego-Shooter | Während wir uns in Spielen wie *Unreal Tournament 2004*, *Thief: Deadly Shadows*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und *Deus Ex: Invisible War* noch mit der aktuellen *Unreal*-Technologie vergnügen, basteln die Macher schon an der nächsten Grafik-Generation mit dem Namen Unreal Engine 3.0. Diese soll in knapp zwei Jahren erstmals zum Einsatz kommen und überzeugt durch unübertroffene Detailfülle und spektakuläre Animationen. Doch das hat seinen Preis: In Zukunft geht ohne DirectX-9-Grafikkarte gar nix, ein sehr schneller Prozessor ist ebenfalls Pflicht. Wer mehr über die Engine erfahren will, sollte die offizielle Seite besuchen. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.unrealtechnology.com


»Wenn Schwiegermutter mit Sack und Pack vor der Tür steht, suchen Sie besser das Weite.«

Zweitkampf!

Das Ende der Welt naht! Mit RESIDENT EVIL: APOCALYPSE geht der Zombiekampf im Kino in die nächste Runde.


»Nicht nur in Australien beliebt: Wummerang.«

Spielumsetzung | Den 10. September sollten sich alle Horrorfilm-Fans blutrot in ihrem Kalender anstreichen. Dann nämlich begibt sich Zuckerschneckchen Milla Jovovich (*Das fünfte Element*) alias Alice erneut ins virenverseuchte Raccoon City und schnetzelt mit übernatürlichen Kräften Horden von Untoten in spektakulären Action-Szenen. Die ebenfalls ansehnliche Sienna Guillory (*Time Machine*) als Jill Valentine und Oded Fehr (*Die Mumie*) als Carlos Oliviera leisten der Heldin schlagkräftige Gesellschaft. Was den Fans bei diesen Namen sicher sofort auffällt: Das Ende 2000 erschienene Spiel *Resident Evil 3: Nemesis* dient als Grundlage für *Resident Evil: Apocalypse*. Wir sind gespannt! LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.sonypictures.com/movies/residentevilapocalypse

GEWINNSPIEL

Lenk schon ein!



Damit Sie bei *Xpand Rally* garantiert in der Spur bleiben, spendiert Ihnen Koch Media eines von zwei edlen MOMO Racing Force Feedback-Lenkrädern aus dem Hause Logitech. Außerdem winken den Teilnehmern drei USB-Memorysticks mit 128 Megabyte Speicher von Attaché sowie fünf Überraschungsrucksäcke. Um zu gewinnen, beantworten Sie einfach unten stehende Frage. Kleiner Tipp am Rande: Ist vielleicht in unserer *Xpand Rally*-Vorschau auf Seite 72 sogar die Lösung zu finden?

Frage: In welchem Land hat der Entwickler Techland seinen Firmensitz?

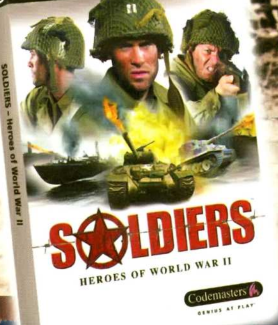
A) USA
B) Polen
C) Deutschland
D) Russland

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte der Gewinnspielseite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.







SOLDIERS

HEROES OF WORLD WAR II

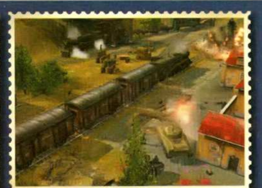












+++ Auf dem Feld der Ehre entscheidet jeder Zug... +++

Hinter feindlichen Linien. Umgeben von einer gigantischen Übermacht. Und mittendrin eine kleine Spezialeinheit. Bedingungen, unter denen vor allem eines zählt: Nerven aus Stahl. Soldiers: Heroes of World War II verbindet knallharte Kommando-Action mit einer packend-realistischen 3D-Grafik in historisch akkuratem Setting. Als Kommandeur von alliierten, deutschen oder russischen Truppen führt man sein Team zum Sieg. Oder ins bittere Verderben...

www.codemasters.de



GENIUS AT PLAY

LIES MICH!

DIABOLIQUE: LICENSE TO SIN


»Blöd: Seitenstechen«

Action | Als Special Agent Dark Eaville sind Sie im Action-Schleichspiel *Diabolique: License to Sin* hinter dem Teufel her. Mit Superkräften ausgestattet, infiltrieren Sie feindliche Gebiete, setzen taktische Fähigkeiten und schwere Waffen ein, um den Schergen des Satans Feuer unter dem Hintern zu machen. Voraussichtlich 2005 bewegen Sie sich ganz elegant im teuren Anzug und Nobelkarre durch hübsche 3D-Landschaften. (MB)
Info: www.diaboliquegame.com

KNIGHTSHIFT 2: CURSE OF SOULS

Strategie/Rollenspiel | Im Nachfolger des Genremixes *Knightshift* von Zuxxez wandern Sie erneut als Glücksritter durch bizarre Dimensionen und hindern Dämonen am Machtgewinn. Dabei treffen Sie auf Schweine-liebende Zwerge, komische Monster und Frösche, die als Prinzen leben. Die Entwickler gestalteten den Rollenspielpart komplexer und bauten mehr Hack'n-Slay-Elemente ein. Im November warten neun Hauptcharaktere, mehr als 5.000 Waffen, über 100 Gegner, eine verfeinerte Grafik und zusätzliche Mehrspielermodi. (MB)
Info: www.knightshift.com

CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS


»Und jetzt rück die Gans wieder raus, du Sau!«

Action | Schrill! Bald schlagen sich auch auf dem PC Cartoon-Figuren in bester *Bugs Bunny*-Manier die Rübe ein. Die Kämpfe bestreiten Sie teils rundenbasiert, teils in Echtzeit in einer komplett zerstörbaren Umgebung. Als hätte man *Worms 3D* und *Unreal Tournament* gekreuzt, ballern Sie sich durch 16 Landschaften. In der Kampagne oder in Mehrspielerkämpfen hauen Sie ab Februar 2005 zu. (MB)
Info: www.cenega.com

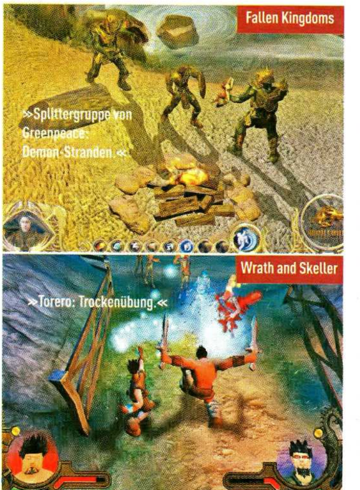
SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Kaufen Sie Spiele, die Sie interessieren, sofort nach Erscheinen oder warten Sie erst einen Test im Magazin ab?

- Wenn ich heiß auf den Titel bin, erwerbe ich ihn auch ohne Test. 49%
- Warte auf den Test. 29%
- Ich kaufe immer sofort. 11%
- Ich harre aus, bis der Titel als Budget oder Heftbeilage kommt. 6%
- Kaufe nichts, lade das aus dem Netz. 4%
- Ich schaffe überhaupt keine Spiele an. 1%

Ungelegter Dreier

Der texanische Entwickler WARTHOG und schickt ein infernalisches Trio ins Rennen. Da könnte was für Sie dabei sein.



»Splittergruppe von Greenpeace: Demon-Stranden.«
»Torero: Trockenübung.«

Echtzeit-Strategie/Rollenspiel | Mit *Conquest 2: The Vyrium Uprising, Fallen Kingdoms* und *Wrath and Skeller* schürt Entwickler Warthog (*Starlancer, Wolverine's Revenge*) gleich drei heiße Eisen im Feuer. Während Sie sich Ende 2005 in *Conquest 2* als eine von vier Rassen strategische 3D-Echtzeitkämpfe in den unendlichen Weiten des Weltraums liefern, verfrachtet Sie das Rollenspiel *Fallen Kingdoms* im November 2006 in die düstere Fantasywelt Aegion. Aus einer Sicht von schräg oben metzeln Sie sich durch die Untoten-Legionen des bösen Dämonen Undrath. Viele Nebenaufgaben ziehen Sie in die spannende Geschichte. *Wrath and Skeller* setzt derweil auf volle Action: Noch in diesem Jahr treten Sie als mächtiger Barbar Wrath gemeinsam mit seinem Bruder gegen einen ausgerasteten Zauberer an. Mit derbem Humor, schlagkräftigen Argumenten und jeder Menge Magie bieten Sie den Horden an Monstern Paroli und kehren den Helden raus. ANDREAS BERTITS
Info: www.warthogtx.com

ATARI macht mobil!



Schluss mit langweiligen Zugfahrten und öder Wartezimmer-Siecherei! Atari versüßt Ihnen die Freizeit mit goldigen Game Boy Advance und feinen Spielesammlungen. Insgesamt verlosen wir drei Gewinnpakete mit folgenden Schmankerln:

1 x Game Boy Advanced
5 x Atari-Spiel

Na? Interessiert? Beantworten Sie einfach unsere Preisfrage!

Wie heißt unser neuer Mitarbeiter?

A) Laszlo Ceauszepinsky
B) Ladislaus Czitsofrenski
C) Lukasz Ciszewski

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.


PAIN SUFFERING DEATH
IT'S COMING FOR YOU
DOOM³™
Entwickelt von
id
Vertrieb durch
ACTIVISION
Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk
© 2004 id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Mitmachen und abgreifen per SMS!

ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 18

Sie haben sich schon immer gefragt, wie Sie langweilige Zug- oder Autobahnfahrten ohne zu zocken überstehen? Müssen Sie nicht mehr. Atari und PC ACTION verlosen drei Gewinnpakete mit jeweils einem Game Boy Advanced samt fünf Spielen. Beantworten Sie die Frage auf Seite 18 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 63" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 63 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari-GB", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

3x

XPAND RALLY

SEITE 16

PC ACTION und Koch Media bringen Sie zum Rasen. Zum Beispiel mithilfe von zwei edlen MOMO-Racing-Force-Feedback-Lenkrädern, die in *Xpand Rally* für eine stabile Kurvenlage sorgen. Damit Sie mit Ihren Spielständen prahlen können, gibt's obendrein drei USB-Memorysticks mit 128 MByte Speicherkapazität zu gewinnen. Beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 64" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 64 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Xpand Rally", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

3x 5x 2x

MEDIEVAL LORDS

SEITE 105

Laute gezückt! PC ACTION schmeißt in Zusammenarbeit mit Pointsoft gleich sieben Fanpakete zu *Medieval Lords* unter das Volk. Beantworten Sie die Frage auf Seite 105 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 65" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 65 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Medieval", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



HEADSETS VON PLANTRONICS 66

SEITE 154

Jetzt gibt's was auf die Ohren! Zusammen mit Plantronics verlosen satte zehn Audio-60-Kopfhörersysteme. Beantworten Sie die Frage auf Seite 154 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 66" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 66 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Plantronics", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

10x

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 30

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 61" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 61 Doom 3) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.


DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

DARAUF WARTEST DU!

SEITE 39

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 62" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 62 Stalker) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.


DARAUF WARTEST

* € 0,49/SMS (alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** € 0,60/SMS; *** Sfr 0,70/SMS; **** € 0,41/Min.; ***** Sfr 0,50/Min.

Alle Abo-Achtung!

Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

Half-Life 2
Auch im Nachfolger eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten stapfen Sie als Gordon Freeman durch City 17, die von außerirdischen Invasoren heimgesucht wird. In der 13 Episoden umfassenden Kampagne erleben Sie packende Shooter-Duelle, lösen Rätsel unter Berücksichtigung einer fantastischen Spielwelt-Physik und steuern etliche Fahrzeuge. Erscheinungsdatum: September 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002396

World of Warcraft
Vier Jahre nach den Ereignissen von Blizzards *Warcraft 3: Reign of Chaos* bedrohen erneut Zwietracht und Machtgier die Welt von Azeroth. Schlachten und Scharmützel drohen und Sie stecken mit Ihrem selbst erschaffenen Helden mittendrin. Erforschen Sie bisher unbekannte Landstriche, erfüllen Sie Aufgaben, leben Sie in einer übergangslosen, beständigen Online-Welt und gewinnen Sie Einfluss. Erscheinungsdatum: 4. Quartal 2004.
Prämien-Nr.: 002553

Medal of Honor: Pacific Assault
Als amerikanischer GI lassen Sie während des virtuellen Zweiten Weltkriegs im Südpazifik die Sau raus. Wie im erfolgreichen Vorgänger mimen Sie in *Medal of Honor: Pacific Assault* nicht den Superhelden, sondern sind ein x-beliebiger Soldat unter vielen. Dank der exzellenten Spielphysik und überragender Optik erwarten Sie in 25 Missionen packende Schlachten. Erscheinungsdatum: September 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002400

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse: (Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

* Ausweiskopie zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PA 24 06

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

NETNEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

ASUS WWCL official LAN League of WCG

Felix Lohmeier
Aka Parcefix
22 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

» Der Futuroscope-Park in Frankreich zeigt uns die Zukunft schon heute. Gibt es einen passenderen Ort für die Weltmeisterschaft der Computerspieler? «



»Houston, wir haben ein Problem.«

Fotos: ProGaming.de

Mausfrauen

Im GRAND FINALE DES ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP waren fesche Mädels am Start und sahnten ab.

E-Sport | Das Grand Finale des Electronic Sports World Cup begeisterte im Futuroscope-Park in Frankreich Tausende E-Sport-Anhänger. 500 Profispieler kämpften in sieben Disziplinen um mehr als 200.000 Dollar Preisgeld. Zuvor hatten sie sich in mehr als 40 Ländern qualifiziert. Die futuristische Architektonik des Parks mit 3D-Kino und Außenbühne gab ein imposantes Bild ab. Wir Deutschen machten lange Gesichter, denn Erfolge blieben bis auf einen Doppelsieg von „Burning Death" und „Gitzzz" in *Unreal Tournament 2004* aus. Im mit 100.000 $ dotierten *Counter-Strike*-Turnier der Männer schieden die deutschen Teams „Ocrana" und „Mousesports" frühzeitig aus. Ebenfalls kein Glück hatten die „Catz", die sich im *Counter-Strike*-Turnier der Frauen versuchten. Auch hier waren es die Dänen, die mit ihrem Team „all 4 one" (kleines Bild) das Turnier siegreich abschlossen. Der deutsche Mitfavorit Daniel „SK|Miou" Holthuis musste seinem selbstbewussten koreanischen Kollegen „aT-FoV" den Vortritt lassen. Fußballfreunde aufgepasst: *Pro Evolution Soccer 3* löste *FIFA Football* ab. In der relativ neuen Disziplin siegte „Samsam" aus Frankreich vor Marcel „Xside" Walke aus Deutschland. Weitere Informationen, Demos und die Ergebnisse der *Unreal Tournament*-, *Painkiller*- und *Quake*-Wettbewerbe finden sich im Internet bei Pro-Gaming.de. FELIX LOHMEIER

Info: www.pro-gaming.de, www.esworldcup.com/2004

GEWINNSPIELER

Der Electronic Sports World Cup aus Frankreich ist neben den World Cyber Games und der CPL der härteste internationale Wettkampf. Hier sind die neuen Weltmeister der wichtigsten Disziplinen, die sich gegen 500 Pro-Gamer aus 40 Ländern durchsetzten:

COUNTER-STRIKE 5ON5:
1. PLATZ: TITANS (DÄNEMARK): $40,000
2. PLATZ: SPIXEL (SCHWEDEN): $24,000
3. PLATZ: VIRTUS.PRO (POLEN): $12,000

COUNTER-STRIKE 5ON5 FEMALE:
1. PLATZ: TEAM ALL 4 ONE (DÄNEMARK): $10,000
2. PLATZ: LADIES.AMD (BRASILIEN): $6000
3. PLATZ: NEW4|EIBO (CHINA): $2000

WARCRAFT 3 TFT 1ON1:
1. PLATZ: AT-FOV (KOREA): $10,000
2. PLATZ: MADFRAG (SCHWEDEN): $6,000
3. PLATZ: HEMAN (SCHWEDEN): $3,000

PRO EVOLUTION SOCCER 3 1ON1:
1. PLATZ: SAMSAM (FRANKREICH): $10,000
2. PLATZ: XSIDE (DEUTSCHLAND): $6,000
3. PLATZ: CHENZHILIANG (CHINA): $3,000



»Teurer Spaß: preisgekrönte Prostituierte.«

Foto: GameCon e.V.



»Im Sommer eine Plage: Grillen.«

Friss und dann stirb!

Auf LAN-Partys wird nicht nur geballert, sondern auch ordentlich gegessen. Auf der SOMMERCON verbrachten 235 Netzwerkcamper ihren Urlaub mit flimmernden Monitoren.

LAN-Party | Wer im Hochsommer ein Netzwerkcamp in einer Schule aufschlägt, muss doch verrückt sein. Wer tauscht schon freiwillig das Surfbrett gegen Maus und Tastatur? So scheint das Netzwerkcamp des GameCon e.V. auf den ersten Blick nur echte Freaks anzuziehen. Doch es waren keine 235 Verrückten, die sich in den schattigen Klassenzimmern des Werner-Heisenberg-Gymnasiums in Heide (Schleswig-Holstein) Camp und Dauernetzwerk für zwei Wochen LAN-Party-Exzess einrichteten. Denn das Rahmenprogramm der SommerCon 2004 bot gemeinsame Grillabende, viel Sport im Freien und Planschen im Pool. Motto: „Kein Sand, aber massig Fun". Spätpubertierende Jungs machten es mit Wasserpistolen den zahlreich teilnehmenden Mädels schwer, mit trockenen T-Shirts ins Klassenzimmer zu kommen. Als allerdings die Sonne unterging, wurde bis tief in die Nacht konzentriert in Turnierspielen geballert. Es bildeten sich eingeschworene Gemeinschaften in jedem Raum, die dann gegeneinander antraten. Für den Kontakt zur Außenwelt sorgte eine 6MBit-Standleitung ins Internet. Das nächste Netzwerkcamp startet im Winter, doch nächstes Jahr gibt es die Fortsetzung der vernetzten Sommerferien. FELIX LOHMEIER

Info: www.gamecon.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	ASUS WWCL (official LAN League of WCG)	Anmeldestatus	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Das Grosse Beben 7	27.08.2004	99096 Erfurt	832	✘	■	www.das-grosse-beben.de
2	C-MaxX enlarged	03.09.2004	36304 Alsfeld	800	✘	■	www.enlarged.de
3	lan-force 4	03.09.2004	78333 Stockach	504	✘	■	www.lan-force.de
4	LANarena 8	03.09.2004	31137 Hildesheim	812	✘	■	www.lanarena.de
5	HC-Lan IX	17.09.2004	34414 Warburg-Scherfede	450	✔	■	www.hc-lan.de
6	LANwirtschaft VI	17.09.2004	06237 Spergau	627	✘	■	www.lanwirtschaft.de
7	The Zenith	24.09.2004	37081 Göttingen	1800	✘	■	www.thezenith.de
8	NSN v7.0	01.10.2004	33154 Paderborn	504	✘	■	www.nullsaftnetz.de
9	Leaving the Reality 9	01.10.2004	15234 Frankfurt/Oder	500	✘	■	www.npffo-ev.de
10	Slaughterhouse #12	08.10.2004	33378 Rheda-Wiedenbrück	1012	✔	■	www.mytsh.de
11	neverLAN2004	15.10.2004	44145 Dortmund	400	✘	■	www.neverlan2004.de
12	['ju:nien] VIII	22.10.2004	58093 Hagen	652	✘	■	www.junien.de
13	GSH-VIII	22.10.2004	30827 Garbsen	420	✔	■	www.gsh-lan.com
	ÖSTERREICH						
	Days of Thunder 2k4	27.08.2004	4910 Ried	800	✘	■	www.dot-lan.at
	LAN04 :: The Awakening	10.09.2004	3400 Klosterneuburg	264	✔	■	http://www.landing.at
	Singulanity V 3.0	29.10.2004	9210 Pörtschach	330	✔	■	http://www.singulanity.net
	SCHWEIZ						
	sLANp X	24.09.2004	4000 Basel	1600	✔	■	www.slanp.ch
	Blue Screen V	01.10.2004	9200 Gossau SG	200	✘	■	www.blue-screens.org
	CTRL+ALT+DELETE 7	08.10.2004	9240 Uzwil (SG)	200	✘	■	http://www.ctrl-alt-delete.info
	NetGame Con II/2004	15.10.2004	3076 Worb (BE)	210	✘	■	www.netgame.ch
	InternatioLAN	16.10.2004	1630 Bulle (FR)	200	✔	■	www.internatiolan.com



»Franz Müntefering begrüßt herzlich alle SPD-Mitglieder.«

Foto: Turtle Entertainment

Leerstunde

Auf der EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP übertrug man die spektakulären Kämpfe auf einer Leinwand.

E-Sport | In der ersten Saison der European Nations Championship der ESL traten 24 Länder mit ihren Nationalmannschaften an. Jeweils sechs Teams in *Counter-Strike* und *Warcraft 3* qualifizierten sich für das Finale, das am 4. und 5. September im Kölner KOMED stattfindet. Neben Ruhm und Ehre winken der siegreichen Nation 20.000 Euro Preisgeld. Das deutsche Team hat im *Warcraft 3*-Turnier in einem letzten grandiosen Spiel Griechenland mit 5:0 weggeputzt und steht damit im Finale. Dort werden die Spieler auf Frankreich, Dänemark, Schweden, Bulgarien und die Niederlande treffen. In der *Counter-Strike*-Qualifikation war zum Redaktionsschluss noch ein Spiel des deutschen Teams gegen Spanien offen. Als Gegner stehen fest: Finnland, Großbritannien, Griechenland und Österreich. Alle Finalspiele werden für das Publikum live vor Ort kommentiert, aber auch per Stream ins Internet übertragen. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/enc



BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER DEN GENERATIONENUNTERSCHIED.



»Scheißjob: Zeitansager.«

Sport im Wandel

Dinge, die für den einen oft selbstverständlich sind, können für andere wiederum ein großes Mysterium bleiben. Bruchrechnung ist so ein Thema für mich. Sex ist es für die PC ACTION-Redaktion und E-Sport ist es für noch verdammt viele da draußen. Besonders die „ältere" Generation kann mit dem Begriff nicht wirklich viel anfangen. Meine Eltern zum Beispiel. Der einzige Clan, den sie kennen, ist der Denver Clan. Mit viel Geduld (und ein paar gut getimten Elektroschocks) kann aber selbst diesen Menschen die interaktive Welt des E-Sports und des Internets näher gebracht werden. Natürlich ist es nicht einfach. Denn für diese Generation, die den Anrufbeantworter als Wunderwerk der Technik betrachtet und die ohne zu zögern ein Wireless-LAN-Kabel bei Ebay ersteigern würde, hat ein Computerspiel nichts mit Sport zu tun. Und so Unrecht haben sie da auch nicht. Deshalb reden wir auch nicht von Sport, sondern von E-Sport. Ein kleiner, aber sehr feiner Unterschied. Ganz abgesehen davon, wie man es nun nennen mag; selbst der größte Skeptiker muss einsehen, dass das Thema elektronischer Sport nicht einfach nur „Trend" und in wenigen Monaten wieder verpufft ist. Vielmehr handelt es sich um eine komplett neue Jugendbewegung, ja sogar eine Jugendkultur. Obwohl ich mich schon lange mit dem Thema E-Sport und Online-Gaming beschäftige, ist mir das erst beim „Electronic Sports World Cup 2004" in Poitiers richtig bewusst geworden. Spieler und Zuschauer aus über 50 Ländern kamen nach Frankreich, um an der digitalen Weltmeisterschaft teilzunehmen. Alle Altersgruppen, Religionen und Geschlechter waren dort vertreten. Es war ein unvergleichliches Erlebnis und durchaus faszinierend. Natürlich ist es schwer, meiner Oma von diesem Phänomen zu erzählen. Aber seitdem Griechenland Fußball-Europameister geworden ist, kann man auch die ältere Generation zunehmend leichter von neuen Entwicklungen überzeugen. Danke, Otto! ETIENNE GARDÉ













PC DVD ROM
Psychotoxic
LOAD YOUR WEAPON!
GET PSYCHOTOXIC!
03. SEPTEMBER 2004
WWW.PSYCHOTOXIC.COM
16
usk
VIDIS
NUCLEARVISION


»Massenproduktion: Sitzfleisch.«

Im Rampenfieber

Auf den WORLD CYBER GAMES 2004 stehen die besten Zocker vor einer johlenden Meute auf der Bühne.

E-Sport | In San Francisco messen sich die besten 23 Spieler aus Deutschland mit 60 anderen E-Sport-Nationen. Vom 17. bis 19. September kämpfen 192 Spieler in der Grand Slam Arena in Düsseldorf um ein Ticket für die World Cyber Games. Giga Games berichtet am Samstag, den 18. September, vier Stunden live von 20:00 bis 24:00 Uhr auf NBC. FELIX LOHMEIER

Info: www.wcg-europe.org

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Anja Klier
Beruf: Äähh... bis Oktober faulenzende Abiturientin, danach fleißige Studentin ;)
Alter: 19 Jahre
Nickname: piranja, [GUT]Piranja
E-Mail: anja@gutclan.com
Homepage: www.gutclan.com
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiele: : Counter-Strike, Counter-Strike, Counter-Strike. Hmmm ... ab und an Quake 3, Solitär (auch wenn manche behaupten, das ist kein Spiel :))
Seit wann ich spiele: März 2002
Statement: Liebe Grüße an die GUT-ler, alle lieben Leute aus dem IRC, meinen Schatz, oh und jetzt wollt ich den Sauerteig als meinen Lieblings-PCA-Redakteur grüßen, da muss ich sehen, der ist gar nimmer dabei :(. Grüß ich halt den Rest ...

Anm. d. Red.: So eine große Schnalle haben wir schon lange nicht mehr gesehen. Master Brehme würde sich auch gern so eine leisten können, aber bei seinem mickrigen Gehalt muss er sich mit den billigen begnügen. Dass du eine fleißige Studentin werden möchtest, darüber freuen sich nicht nur die Professoren in der mündlichen Prüfung. Beim Üben helfen wir dir natürlich!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

POLIZEIRAZZIA STOPPT LAN-PARTY

Lan-Party | Die 27. Guns-'n'-Bits LAN-Party, die am 18. September in der Region Aachen-Düren stattfinden sollte, wurde von der Polizei gestoppt. Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) hatte einen Strafantrag gestellt, weil sie über einen verdeckten Ermittler Verstöße gegen das Urheberrecht festgestellt haben will. Als die Veranstalter noch mit dem Aufbau beschäftigt waren, griff die Polizei zu und beschlagnahmte die Rechner der Veranstalter. Dadurch fiel die traditionsreiche LAN-Party aus und über 100 Zocker mussten wieder abreisen. Die Veranstalter wehren sich gegen die Vorwürfe und bestreiten, dass auf den beschlagnahmten Rechnern illegales Material zu finden sei. Sie räumen aber ein, dass eventuell Teilnehmer der LAN-Party ohne ihr Wissen illegale Daten ausgetauscht haben könnten. Die Ermittlungen dauern noch an. (FL)

Info: http://lanparty.de.gunsnbits.de

MMORPG-PLANET

Vermischtes | Das Genre Online-Rollenspiele findet immer größeren Anklang. Damit Sie den Überblick bei über 40 Spielen und vielen weiteren, angekündigten Titeln nicht verlieren, rief Valentin Rahmel, Chefredakteur der Spiele-Webseite www-online-rollenspiel.de, das Netzwerk MMORPG-Planet ins Leben. Hier informiert man Sie kompetent. Die Plattform startete am 23. August mit vier Fanseiten und einem Infoportal für alle bekannten Online-Rollenspiele. Außerdem befinden sich bereits mehr als 25 weitere Fanseiten für die bedeutendsten Genre-Vertreter und ein französisches Infoportal über alle Titel in Planung. (AB)



Info: www.mmorpg-planet.de

LAN-PARTY HIGHLIGHT 2004

Lan-Party | Vom 24. bis 26. September stehen in Deutschland und in der Schweiz LAN-Partys im Kalender, die Rekorde brechen sollen. Zusammen schaffen sie das LAN-Party- Highlight im Jahr 2004. Beide Veranstaltungen haben noch einige Plätze für Kurzentschlossene frei. *The Zenith* lädt 1.800 Zocker in die Lokhalle Göttingen, den Austragungsort der legendären *gXp3:Arena*. Das Schweizer Pendant, die *sLANp X*, bietet in den Messehallen in Basel Platz für den Landesrekord von 1.600 Teilnehmer. (FL)

Info: www.thezenith.de, www.slanp.ch

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE


»Wirkt bis zum Tod: Axe.«

Online-Rollenspiel | In *D&D Online* verfrachtet Sie Turbine Entertainment in die etwas ungewöhnliche Fantasywelt Eberron. Im Dschungelgebiet Xen'drik machen Sie sich auf die Suche nach dem Geheimnis der Riesen, die einst den Elfen die Magie lehrten. Das erste Online-Rollenspiel zum Pen-&-Paper-Großvater legt vor allem Wert auf spannende Kämpfe gegen grausige Monster. Allerdings machen Sie sich im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern mit weitaus weniger Freunden auf die Suche nach Abenteuern, denn die Entwickler planen, nur ein paar Hundert Spieler pro Server zuzulassen. Bis 2005 müssen Sie sich noch gedulden. (AB)

Info: www.turbinegames.com

Auf die Schnelle

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das derzeit beste Mauspad für Profi-Zocker: das MTW-XXL-Pad von GamersWear (www.gamerswear.com)!



Ein gutes Mauspad gehört zu den wichtigsten Waffen jedes Spielers. Auf der von GamersWear produzierten Matte prangt das Clan-Logo von MTW – ein Qualitäts-Siegel für erfolgreiche Shooter-Duelle? Das Mousepad XXL beeindruckt zunächst durch seine enorme Größe von 35 x 44,5 Zentimetern. Die angenehme Höhe von 2,7 Millimetern sorgt für ermüdungsfreies Spielen, ebenso die rutschfeste Beschichtung auf der Unterseite und die Oberfläche aus abriebfestem Material. Gerade Spieler, die für eine bessere Genauigkeit bevorzugt mit einer niedrigen Mouse-Empfindlichkeit (low sense) spielen und so platzmäßig öfter mal ins Rudern kommen, werden von diesem Pad begeistert sein. Im Praxistest mit aktuellen optischen Mäusen lieferte die Maus-Unterlage absolut präzise Ergebnisse und arbeitete ohne Aussetzer. Den PC-ACTION-Gold-Award für das beste Spieler-Mauspad hat sich das MTW-XXL-Pad absolut verdient!

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

- ❒ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
  (€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 61,20/ 12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 61,20/ 12 Ausgaben)
- ❒ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
  (€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 61,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

MTW-Mousepad XXL (Art.-Nr.: 002561)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PA PR 13

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

LESERBRIEFE

Schiebung!

Der Tag kommt, Harald Fränkel geht. Aber keine Sorge, Sie kriegen auch weiter Ihre monatliche Portion Boshaftigkeit.

Sentimentalität ist nicht mein Ding. Also machen wir's kurz: Ab sofort hat PC ACTION eine neue Briefkastentante. Zwei Stück sogar. Meine Wenigkeit verlässt das beknackteste Magazin der Welt, um sich einer neuen Aufgabe innerhalb des Verlags zu widmen. Ich möchte allen Lesern danken, die mir die Treue gehalten und über sieben Jahre mit ihren lustigen Briefen viel Freude bereitet haben. Wer mich nicht mochte, möge sich an dieser Stelle bitte einen ausgestreckten Mittelfinger vorstellen, danke. Meine Nachfolge bestreiten ein junger Penner, den ich in der Berliner Bahnhofsmission aufgabelte, und ein zwei Meter großes Elend. Mein letzter Wille: Bitte behandeln Sie sie, wie Sie mich behandelt haben. So. Herrn Hesse kennen Sie bereits. Ich hol den neuen Mann mal, dessen Namen ich weder schreiben noch richtig aussprechen kann: Ey, Sie! Stellen Sie sich mal vor!



CISZEWSKI: Was bitte? Ich soll mit dem langhaarigen Affen die undankbare Aufgabe des Leserbriefbeantworters übernehmen? Niemals! Die Leute werden uns im Doppelpack doch noch mehr hassen als Sie!

FRÄNKEL: Natürlich müssen wir Ihnen beiden erst einen Damenschritt-Gedächtnishaarschnitt wie den meinen verpassen. Dann haben die Leser eher Mitleid. Na?

CISZEWSKI: Den Rasierer lassen Sie schön stecken! Will schließlich nicht zum Gespött der Leute werden. Und was machen Sie jetzt eigentlich? In Rente gehen?

FRÄNKEL: Warum sollte ich einem Menschen wie Ihnen verraten, dass ich an einem strikt geheimen, geheimnisvollen Geheimgeheimprojekt mitarbeite? Hallo? Ein Mensch, der Lukasch Tschifftscheffski heißt, klaut doch bestimmt die Idee!

CISZEWSKI: Diskriminierung! Und dass Sie seit geraumer Zeit an Ihrer Umwandlung zur Frau arbeiten, ist doch kein Geheimnis mehr. Aber: Fakt ist, dass es ziemlich schwierig sein wird, ähnlich viel Schwachfug in die Leserbriefseiten zu packen wie Sie.

FRÄNKEL: Papperlapapp! Man muss nur ein bisschen blöd sein. Wenn's danach geht, machen Sie Ihre Sache bestimmt super, hehe.

CISZEWSKI: Arsch! Wir lassen uns einfach auf Ihr Niveau sinken, dann passt das schon.

Gut, dass wir drüber gesprochen haben. Werte Leser, ich wünsche es Ihnen hiermit zum letzten Mal: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel
featuring Lukasz Ciszewski & Joachim Hesse

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



Und das geschah vergangenen Monat ...

DIE HOFFNUNG STIRBT ZULETZT

Ich bin nun schon seit drei Jahren ein treuer Leser eurer Zeitschrift! Und nun wollte ich nach drei Jahren endlich mal ein großes Lob loswerden. Der Artikel über Doom 3 war dermaßen authentisch und vor allem interessant zu lesen, dass ich an manchen Stellen dachte, ich wäre gerade selber am Zocken. Wirklich, der Artikel war einsame Spitze! Informativ, gut zu lesen, optisch ansprechend – eine wahre Glanzleistung. Danke! PS: Es denken nicht alle so über eure Zeitschrift wie diese Spießer, die monatlich in eurem Heft durch den Kakao gezogen werden. Ich zum Beispiel finde, dass eure Zeitschrift mit den sehr gut geschriebenen Artikeln und mit den teils makaberen Bildunterschriften, aber vor allem durch eure Ironie eine wahre Oase in der Wüste der Witzlosigkeit ist. Ach ja, eh ich etwas vergesse, an all die Spießer und Korinthenkacker da draußen: Ironie, womit die PCA übrigens voll gestopft ist, ist ein Zeichen von Intelligenz!

CONSTANTIN VON KORTZFLEISCH, MUNSTER

Erstaunlich, gibt es doch noch Anzeichen für unsere Intelligenz? Dabei hatte der Verlags-Neurologe uns doch schon den Hirntod bescheinigt.

PENNER!

Hallo, ich hab 'ne grausame Entdeckung gemacht, ich weiß, was mit dem Iscitürk geschehen ist. Eine Nacht hatte ich einen Traum, in dem ich mit verschiedenen Kollegen so durch einen Bahnhof ging und

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

mir fiel nichts auf, als meine Kollegen plötzlich bei einem alten Schlucker stehen blieben. Anfangs war er mir schnuppe, doch dann erkannte ich, dass es euer Ahmet Iscitürk war! Er saß da auf seinem ziemlich fetten Arsch und kokste und nahm Crack. Also legte ich ihm 2 Euro in seinen alten Hut, weil sich ja jemand um den Armen kümmern muss. [...]

CHAREL GAUL, PER E-MAIL

Wieso Traum? Der osmanische Gigant ist tatsächlich Klo-Vorsteher am Nürnberger Hauptbahnhof.

LUSTIG, PETER!

*Hallo liebe Kinder (PCA-Redaktion,) ich bin der Peter und das ist ein Leserbrief. Klingt komisch, ist aber so! In so einem Leserbrief könnte man beispielsweise schreiben, dass das PC-Magazin PC ACTION einfach nur das Geilste auf Erden ist und dass die anderen Magazine voll abstinken gegen soeben genanntes PC-Magazin. Jedoch gibt es auch „besondere" Menschen, die der Meinung sind, dass man sich hier über den IQ der Redakteure auslässt oder einfach nur 'ne dämliche Mail schreiben, weil sie es unverschämt finden, wie sie im Heft verarscht werden. Klingt komisch, ist aber so! So was nennt man Nullchecker, Analphabeten oder auch Flachzangen. Aber das erkläre ich euch ein andermal. Euer Peter, bis bald Kinder. *Löwenzahn**

PETER WOHLFARTH, PER E-MAIL

Wir sind uns noch nicht einig, zu welcher der drei genannten Gruppen wir dich zählen dürfen, Peterchen.

MASOCHIST



Foto: action press

»Batman feiert den Advent auf seine ganz eigene Art.«

Ihr Magazin ist das Primitivste, Sexistischste, Niveauloseste, das ich je gelesen habe. Zum Beispiel die Bildbeschreibungen. Die sind doch wirklich das Letzte, wie doof muss jemand sein, damit ihm so etwas einfällt? Die Antworten auf die Leserbriefe sind mehr als arrogant und beleidigend. Aber ich kann euch sagen, wenn das nicht so wäre, würde ich PC ACTION niemals kaufen. [...]

BRUNO SUTER, SCHWEIZ

Gegenfrage: Wie krank muss jemand sein, damit ihm so etwas gefällt und er uns noch Geld dafür in den Rachen schmeißt?

SCHÜLER-HILFE

Danke. Ohne die PC ACTION hätte ich die letzten beiden Jahre Bio, Chemie und Physik nicht überlebt. Wenn ich nich' so auf Frauen fixiert wäre, würde ich euch alle sofort heiraten! Aber mal im Ernst: super Magazin, mit den beklopptesten Bildunterschriften, die ich kenne.

„BLUTENDER JERRY", PER E-MAIL

Die Sprüche kennen wir. Hinterher kommst du dann angeschissen, weil du durchs Abi gerasselt bist und bei uns anfangen willst.

BETT-LEER-GESCHICHTEN 1

Hey ihr! Finde eure Zeitschrift echt super! Ich will die Figuren haben, weil mein Mann einen so kleinen Sack hat, dass ich nicht daran rumspielen kann. Damit ich wenigstens etwas zum Spielen habe, brauch' ich unbedingt die Spider-Man-Figuren! Bitte, bitte, bitte!

MELANIE S. (NAME DER REDAKTION BEKANNT), HEINSBERG



»In manchen Branchen überaus praktisch: Maulstarre.«

Foto: action press

BETT-LEER-GESCHICHTEN 2

Hallo ihr Knallköpfe! Meine Frau beschwert sich immer bei mir, mein Sack wäre zu klein. Nun hätte ich gerne den „Xpand Rally"-Rucksack, damit ich endlich einen größeren Sack habe und sie endlich mal wieder daran rumspielt! [...]

MICHAEL G. (NAME DER REDAKTION BEKANNT), HEINSBERG



REDAKTEURE AM PRANGER

Hi PCA-Redaktion! In eurer aktuellen Ausgabe habt ihr das Tony-Hawk-Gewinnspiel. „Wodurch wurde er berühmt?" Von den Antworten macht bloß der zweieinhalbfache Salto Sinn, allerdings denke ich, dass ihr damit seinen legendären 900° meint und der ist eine zweieinhalbfache DREHUNG in der Luft mit dem Skateboard, versteht sich. Wie sollte man sich einen solchen Salto überhaupt vorstellen? Zwei Rollen in der Luft machen und dann schön mit dem Kopf auf dem Boden bremsen? [...]

STEFAN WEICH, PER E-MAIL

Du hast vollkommen Recht. Ein zweieinhalbfacher Salto ergibt natürlich keinen Sinn. Da **Marc Brehme** in der Vorausgabe im Wertungskasten von *D-Day* behauptete, das Echtzeit-Strategiespiel benötige 512 Gigabyte Arbeitsspeicher (Danke an den Antragsteller Niko Horn), durfte er vor den Augen des gesamten Verlages 32 halbe Salti auf die Bordsteinkante am Gebäudeeingang vorführen. Merkwürdigerweise sah er danach besser aus als vorher. Ach ja: Die Fingerboards verlosen wir natürlich unter allen Einsendern.

UND DER IST AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Joachim Hesse	Wollte den Lesern allen Ernstes klarmachen, dass er während seines zweitägigen Aufenthaltes in London an einem PC mit einem Gigahertz Arbeitsspeicher saß. Toll, nicht? Unser aufmerksamer Leser Mathias Gruenewald wunderte sich schon. O-Ton: „Komisch, da ist eine ganz neue Arbeitsspeicher-Art auf den Markt gekommen und ihr schreibt in eurer Hardwaresektion gar nichts drüber!" Sie merken: Herr Hesses technischer Sachverstand ist noch kleiner als sein Genital. Als Strafe musste unser Redaktions-Wischmob eine Woche lang das Redaktionsklo putzen. Danach hatte er eine richtige Scheißfrisur.	Dieter Rückoldt, Johannes Waschke, Christian Wieser, Daniel Neufeld u. a.

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 – [1]
FAR CRY
Crytek



2 ∧ [6]
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EA Black Box



3 – [3]
COUNTER-STRIKE
Gooseman

4 ∧ [5]
CODENAME: PANZERS PHASE ONE
Stormregion



5 V [2]
CALL OF DUTY
Infinity Ward



6 ∧ [7]
BATTLEFIELD VIETNAM
Digital Illusions

7 V [4]
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



8 ∧ [9]
GTA VICE CITY
Rockstar Games

9 ∧ [18]
UNREAL TOURNAMENT 2004
Epic Games

10 ∧ [13]
GOTHIC 2
Piranha Bytes



Platz	Trend	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	∧	[17]	WARCRAFT 3	Blizzard Entertainment
12	V	[11]	JOINT OPERATIONS	Novalogic
13	∧	[16]	DIABLO 2	Blizzard Entertainment
14	V	[10]	SACRED	Ascaron
15	V	[12]	SPELLFORCE	Phenomic
16	V	[8]	THIEF 3: DEADLY SHADOWS	Ion Storm
17	V	[14]	MAX PAYNE 2	Remedy
18	∧	[NEU]	DOOM 3	id Software
19	∧	[NEU]	PRO EVOLUTION SOCCER 3	Konami
20	∧	[NEU]	STARCRAFT	Blizzard Entertainment



DU HAST GEWONNEN!

David Gallus, Langenfeld erhält ein Spiel



D-DAY
(Test des Monats 9/2004)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?
Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 61" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 61 Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz).
Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 658 651****
Schweiz : 0901 210 212*****
Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an lieblinq@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* € 0,49/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** € 0,60 /SMS; *** sfr 0,70/SMS; ****€ 0,41/min; *****sfr 0,50/min

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

Wenn wir Euch den Sack schicken, spielt Melanie eh nur mit sich selbst rum. Deshalb können wir das nicht verantworten. Aber wir kennen ein paar Nummern von Scheidungsanwälten.

WAU!

Hi Leute, ihr seid echt gemeine Hundesöhne. Aber lustig. Normalerweise kaufe ich Zeitschriften nur wegen der DVD und schmeiße das Heft weg. Aber die PC ACTION lese ich komplett durch. Mir ist klar, solltet ihr meine Mail tatsächlich abdrucken, gebt ihr nur wieder euren Scheiß-Kommentar dazu ab. Also ... Fickt euch.

MICHAEL LEHRACH, PER E-MAIL

Machen wir.

SUPER, MARIO!

Come on, it's time to go. Do the Mario! [...] Swing your arms from side to side. Come on, it's time to go. Do the Mario! Take one step, and then again. Let's do the Mario, all together now! Come on now. Just like that!

PAUL HORN, PER E-MAIL

»Versagt: Rotzbremse.«

Wir sprechen kein Italienisch.

HER DAMIT! 1

Hi. Ich will das T-Shirt, wir passen gut zusammen. Die Leute sagen über mich auch ich sei „das Letzte".

„SIFFICILLIN", PER E-MAIL

Das Wortspiel war gar nicht mal schlecht. Das wirklich Letzte ist aber, seine Adresse nicht mit anzugeben. Besonders für dich.

HANDARBEIT

Na ihr faulen Säcke? Immer noch nichts gemacht? Ihr seid den ganzen Tag bestimmt nur am Saufen und Fressen, oder? Korrigiert mich, wenn ich nicht Recht habe, aber ihr seid so ein faules Pack, dass es mir schon wieder gefällt. Bleibt doch gleich zu Hause und holt euch einen runter. Na ja egal, ich bräuchte mal 'ne neue Grafikkarte. Sacht mal an, welche günstig ist und trotzdem gute Grafik hat.

MIRCO REIHER, PER E-MAIL

Tut uns Leid. Unser Grafikkartenexperte ist heute zu Hause.

BITTE FÜTTERN!

Diesen Monat wurden wir förmlich mit Fresspaketen erschlagen. Das gefiel besonders unserem verfressenen Praktikanten Ole Sumfleth (Foto). Damit sich die Mühe überhaupt lohnt, haben wir ein grandioses System eingeführt, um Sie noch mehr auszubeuten. Ab sofort beschenken wir die Spender mit den witzigsten, größten und innovativsten Verpflegungspaketen und verteilen Auszeichnungen.



»Nervenheilanstalt Fürth: endlich wieder warme Mahlzeiten.«

- **BRONZE GEHT AN:** Christoper Klaus und Sebastian Auge aus Worbis. Sie schickten lustige Dinge wie Schnaps (für Bertits, der angeblich wie ein „Säufer" ausschaut), eine Banane (für Brehme, wen sonst?), Katzenfutter und anderes Zeugs. Dafür wollten sie „nur" zwei PCs. Damit können wir nicht dienen, aber wir haben da etwas, das Sie ebenso erfreuen wird: zwei Versionen der Sommer-Spiele (Test auf Seite 112, hehe)!
- **SILBER GEHT AN:** Mirco Nöding aus Schauenburg bei Baunatal Knallhütte! Richtig gehört! In dieser Gegend leben Menschen! Und weil der Mirco so nett war, hat er uns ordentlich Hütt-Bier zukommen lassen. Das hat richtig gezischt auf unseren Redaktionskonferenzen. Vorbildlich! Dafür gibt's ein *Blitzkrieg*-T-Shirt!
- **GOLD GEHT AN:** den Mann mit dem bei weitem größten Fresspaket, Florian Tatschner. Dieser bestach uns mit sieben verschiedenen Biersorten aus Oberfranken, Fertiggerichten, Kaffee sowie einer italienischen Ausgabe des *Playboy*. Da er aber nicht „unverschämt" um ein Spiel als Belohnung bitten, sondern sich auch mit Autogrammen begnügen wollte, belohnen wir seine Bescheidenheit mit beiden Teilen. Brav, Florian!

ACH JA, FOLGENDE LEUTE SIND EBENFALLS TOLL: Thomas Kühn, Patrick Vogler, Michael Mieves, Maik Teupel, Nico und Mateusz, Ferdinand Istok, Tobias Dietz sowie Michael Rösch. Danke für das Mitleid!

Diesmal wünschen wir uns ausschließlich Bier! Wer den meisten und wohlschmeckendsten Gerstensaft schickt, bekommt den Hauptpreis: *Doom 3* aus dem Hause id Software. Was es noch so zum Abgreifen gibt, lesen Sie in der „Sperrmüll"-Rubrik!.

ALSO LEGEN SIE SICH INS ZEUG, WIR SIND DURSTIG UND WARTEN!

PS: Unsere Layouter-Riege zwingt uns zu dieser Fußnote. Die Design-Legastheniker wünschen sich ebenfalls Geschenke. Wir sollen mitteilen, dass das Layout aus einem Mann und zwei Frauen besteht. Keine Ahnung, was Ihnen das sagen soll, aber eines ist sicher: Wir Redakteure unterstützen dieses Anliegen. Hauptsache, wir bekommen unser Bier. Wichtig: BIER!

HER DAMIT! 2

Moin, PC ACTION! Ich bitte euch, mir das T-Shirt zu schicken, da ich es nicht mehr mit meiner Frau aushalte. Sie läuft die ganze Zeit nackig durch die Wohnung und will Sex. Wenn ich das Shirt hätte, könnte ich ihr endlich etwas anziehen. Und wenn ich dazu noch den Rucksack bekomme, schick ich euch meine Frau vorbei mit Bier und Schokolade.

MICHEL PANDER, OSNABRÜCK

Wir schicken dir nur den Rucksack. Deal?

DU GEHST MIR AUF DEN ENKEL! 1

*Hallo, ich interessiere mich für die Figuren (Spider-Man und Doc Ock), weil mein Opa nur noch ein paar Wochen zu leben hat und er sich so eine Figur schon immer gewünscht hat. Ihr würdet ihm damit wirklich einen Gefallen tun. Er ist sonst so unzufrieden mit seinem Leben, bitte helft mir, bzw. ihm. *heul* danke ...*

ROMAN, PER E-MAIL

Dein Opa muss ein Scheißleben haben! Es wäre unverantwortlich, das künstlich zu verlängern.


Foto: action press
»Neue Staffel: Körperwelten.«

DU GEHST MIR AUF DEN ENKEL! 2

Hallo Jungens, ich brauch unbedingt die Spider-Man-Figur, weil ich die Klorollen-Barbies mit den passend gestrickten Wollröcken meiner Oma gegen dieses stylische Stück Plastik austauschen will. [...] Meine Oma wird zwar sauer sein, aber ich kann ja sagen, dass die Hulahula-Barbie mutiert ist. Also rettet mich aus dieser Lage, wenn ihr ein Herz habt.

WERNER LAMMERS, PER E-MAIL

Nix gibt's. Wie wir oben bewiesen haben, lieben wir Rentner. Und ein Herz haben wir schon gar nicht. Was ist das?

ANAL-PHABET

halo ir analfabetten. isch wollt mahl wisen wass ir psüchopaten unt schraibsklawen dess scheffredaktörs bigge dafon halted das där axel springer verlag di alteh rechtschraibung benutst werded ir das ebenvals so machän???

"LORDOFDEATH87", PER E-MAIL

Meinstdu,daswürdedirhelfen?

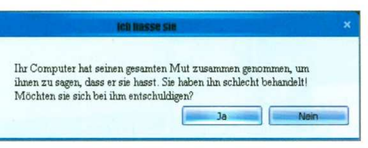
DA FRAGST DU UNS ZU VIEL!

Hallo liebes PCA-Team! Ich bräuchte mal ein paar weitere Infos. Ist Burnout 2 (Xbox) ein kaufenswertes Spiel und kann man es online spielen? 2. Steht ein Termin für Need for Speed: Underground 2 an (Test)? 3. Spielt einer von euch im Moment CS 1.6? Wenn ja, wo (Server-IP)? 4. Ist der 30.8.04 der Termin, an dem HL 2 rauskommt oder hab ich mich verhört? 5. Seid ihr wirklich alle so lustig drauf wie im Heft (welches ich sehr gut finde, besonders das CS-Video, wovon ich mehr will)? 6. Gibt es eine sichere Methode, um 'ne Geforce 4 Ti aufzumotzen (sicher zu übertakten)?

MICHAEL BÄHR, PER E-MAIL

Offenbar gab's auch für deine Eltern bei der Verhütung keine sichere Methode. Na ja, wir wollen mal nicht so sein: Die Nummer der Auskunft ist 11833.

ICH HASSE DICH!



Hi! Es geht um Folgendes: Neulich saß ich an meinem geliebten PC, als auf einmal eine Fehlermeldung kam (hab ich angehängt). Bitte hilf mir und schreib mir schnell zurück, was ich tun soll! [...] Ach so: Wir, die Leser, können doch jetzt wetten, ob ihr etwas schafft oder nicht, [...] stimmt's? Dann hab ich folgende Wette: Wetten, ihr schafft es nicht, die Screenshots von eurem „Test des Monats" KOMPLETT mit Bildunterschriften zu unterlegen, die ERNSTHAFT zeigen, was sich auf dem Bild befindet? Na? Ist doch mal 'ne Herausforderung, oder?

OLIVER PAJUNK, PER E-MAIL

Zu deinem Problem: Du musst mit viel Verständnis und Liebe reagieren, dann wird eure Beziehung schon wieder. Zu der Wette: Das haben wir bereits getan. Das Ergebnis nennt sich PC Games.

FRAUENPROBLEME

Betreff: Ralph ist eine Frau. Der Ralph Wollner ... wo habt ihr denn den her? Der sieht aus wie meine zu der Zeit, als Wollner zur PC ACTION kam, verstorbene Nachbarin. [...]

ALFRED LECHNER, PER E-MAIL

Wenn du immer noch verliebt bist, besuch sie halt auf dem Friedhof.

BÜCHERVERBRENNUNG

Hallo, ich hätte wohl ganz gerne das Teamkiller-T-Shirt, und zwar aus zwei Gründen: Erstens war das mal mein Nick bei Online-Games, und zweitens habe ich noch tolle Bilder gemacht, was man mit Heften der Konkurrenz am besten machen sollte (natürlich mit einer kostenlosen Probe-Ausgabe, dafür bezahle ich ja kein Geld!).

DENNIS MERSJANN, PER E-MAIL



»Nächsten Monat kommt wieder etwas Ordentliches auf den Tisch.«

Pyromanie ist eine ernste Krankheit, Dennis. Wer weiß, was du mit dem T-Shirt machen würdest?

LESERBRIEF DES MONATS

An das ganze PC-Action-Team! Guten Tag, liebe Computerspiele-Hersteller, könnten Sie ein Spiel entwerfen, dass fast so wie das Computerspiel 18 Wheels of Steel Across America ist? Zum Beispiel: Dass der Fahrer aus seinem Fahrzeug aussteigen kann oder dass LKWs wie PKWs tanken können und dass es viele Straßennetze aus Autobahnen, Bundesstraßen und Schleichwegen gibt oder dass sich das Wetter verändert und der Tag-und Nacht-Wechsel einsetzt. Oder dass man auf Raststätten Pausen machen kann. Sowie auf kleinen Parkplätzen. Es wäre auch nicht schlecht, wenn man am Anfang ein kleines Startkapital hätte. Dass man später seine eigenen Firma hat und unterschiedliche Frachten in unterschiedliche Länder und Umgebungen bringen kann. Sodass die Lieferungszeit länger dauert. Und das Firmengelände sollte schon etwas groß sein. Aber auf den Straßen und Autobahnen sollte es Staus, Unfälle, zähfließenden Verkehr und Verzögerungen geben. Und damit es realistisch genug ist, sollte es Polizei, Krankenwagen und Feuerwehr geben. Es sollten auch verschiedene Typen von LKWs geben wie MW, Scania, Volvo, Actross oder Mercedes geben. P.S. Bitte könntet ihr diesen Brief vielleicht an Windows schicken. Vielen Dank!

PATRICK MÜLLER, BRAUNLAGE

Nein.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

Bezold, die Rotzbremse, hat bei dem Max-Payne-2-Mod „Hellsing" eine Null dazugehängt. Der Mod ist nämlich nur 13 MB und nicht 130 MB, wie von Bezold behauptet, groß. Ich bin Österreicher, aber ich kann wenigstens Zahlen richtig schreiben. Eine Null mehr ist bei Geldbeträgen sicher nicht schlecht, aber bei Dateien katastrophal! [...]

ARNO M. SCHARINGER, PER E-MAIL AUS ÖSTERREICH

Stimmt, die alte Version nimmt 13 Megabyte in Anspruch. Nur blöd, dass unser Redaktions-Rostdach im Spielerforum nicht diese, sondern die aktuelle Fassung des *Hellsing*-Mods für *Max Payne 2* meinte. Denn die ist wirklich satte 130 Megabyte groß. Aber eine Null mehr bei den Österreichern fällt generell eh nicht auf. Stimmt's, Arno?

AFFIG!

Foto: action press

»Zu blöd zum Essen: Blondinen.«

Was zum Teufel ist eigentlich los mit euch dort oben? Will ich eure Peepshow auf der Website anschauen und was ist los in Fürth? Genau! NIX. GAR NIX. Um halb neun schon alle Redakteure im Bett, oder was? Wie schreibt ihr denn euer Heft jeden Monat, wenn ihr faulen Säcke schon um halb neun im Bett liegt? Ihr habt wahrscheinlich kleine, arme Affen eingestellt, als Schreibdrohnen. So, und jetzt Wette ich mit euch, dass ihr diesen Leserbrief nicht abdruckt! Weil ihr euch nämlich nicht traut, zuzugeben, dass ich euer düsteres Geheimnis aufgedeckt hab!

MICHAEL HUSAK, PER E-MAIL

Verdammt! Langsam gehen uns die Bananen aus!

EPILOG

Joachim Hesse: Sag mal, Lukasz, hier ist noch Platz unter unseren Leserbriefen. Was machen wir denn damit?
Lukasz Ciszewski: Du, Jo, keine Ahnung.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.







DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

Angebrochenes Fresspaket „Ready-to-Eat"
(Aufgerissen, weil Jo Lust auf Fleisch hatte.)

Leuchtdingens „Perimeter"
(Mit Batterien drin – wird wohl leuchten oder so.)

T-Shirt „(T)Raumschiff Surprise"
(Ohne Inhalt! Die Postpakete haben nämlich keine Luftlöcher.)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Michael Pander, Osnabrück (Rucksack „Xpand Rally"), **Uli von Waldow, Unterhaching** (Figuren „Spider-Man"), **Dennis Mersjann, Greven** (T-Shirt „Teamkiller")



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176-177 mit Hersteller-Hotlines.

Hand im Glück



»Spielt, bis er schwarz wird: Der Junge mit der Mundharmonika.«

Konkurrenz für Game Boy & Co: die Spielekonsolen SONY PSP und NINTENDO DS eröffnen dem mobilen Daddelvergnügen völlig neue Perspektiven.

Die Tage, an denen Sie sich die Wartezeit an der Bushaltestelle mit pixeligen Game-Boy-Spielchen vertrieben haben, sind gezählt. Ab 2005 daddeln Sie wann und wo immer Sie wollen grafisch opulente Titel und schauen Filme in Fernsehqualität. Und das, ohne ein fettes Gerät wie ein Notebook mit sich herumzuschleppen. Wir spinnen? Ganz und gar nicht. Wenn, dann die Jungs von Sony. Die entwickeln nämlich derzeit unter Hochdruck eine tragbare Version der Playstation: den PSP (Playstation Portable). Anhand eines Prototyps konnten wir uns bereits einen ersten Eindruck des Geräts machen. Das 17 cm lange, 7,4 cm hohe und 2,3 cm breite technische Wunderwerk wiegt gerade mal 260 g und beherbergt einen 333 MHz starken Prozessor. Für die prima Optik, die sich auf Playstation-2-Niveau bewegt, sorgt ein 480 x 272 Bildpunkte großes TFT-LCD, das 16,77 Millionen Farben darstellt. Das Standard-Medium des PSP ist eine UMD (Universal Media Disk). Auf ihr finden bis zu 1,8 GByte an Daten Platz. Dieser ist allerdings für PSP-Anwendungen reserviert. Eigenes Material dürfen Sie über die Anschlüsse, darunter eine Infrarotschnittstelle und USB 2.0, ausschließlich auf Speicherkarten (Flash-ROMs) schaufeln. Wie? Zum Beispiel per Pocket-PC, Handy oder Computer.

MACH'S MIT MEHREREN!

Am interessantesten scheint die Wireless-LAN-Schnittstelle zu sein. Damit „verbinden" Sie kabellos mehrere PSPs im Handumdrehen. Oder aber Sie loggen sich ins Internet ein und treten online gegen Ihre Kameraden an. Und was wird gedaddelt? Beispielsweise die PSP-Variante des Rennspiels *Gran Turismo 4*, *Wipeout* oder aber ein neuer *Metal Gear*-Ableger von Konami. Auch Electronic Arts wird zum Verkaufsstart mehrere Titel beisteuern: *NFL Street*, *NBA Street*, *Tiger Woods PGA Tour* und *Need for Speed Underground*. Die uns gezeigten Demovideos sahen super aus und machten Lust auf mehr. Bei der Haltbarkeit des Akkus spricht Sony von rund zehn Stunden. Bei reinem Filmbetrieb wird der Monitor bereits nach zweieinhalb Stunden schwarz. Über den Preis schweigt sich Sony hingegen noch aus. Besonders günstig dürfte der PSP allerdings nicht werden. Internet-Spekulanten rechnen mit etwa 400 Euro.

FÜHL MAL!

Ebenfalls kein Schnäppchen, aber immerhin ein ganzes Stück billiger wird der PSP-Konkurrent aus dem Hause Nintendo: Das DS-Handheld soll angeblich zwischen 150 und 200 Dollar kosten. Nach der E3 im Mai kehrten die Japaner zurück ans Zeichenbrett und verliehen der tragbaren Daddelkiste ein trendiges Outfit. Markantestes

Merkmal des DS (Double Screen) sind die beiden Touchscreens. Hierzu äußerte sich Nintendo-Superhirn Shigeru Miyamoto wie folgt: „Wir wollen Spiele entwickeln, die es noch niemals zuvor gab.“ Außerdem betonte Miyamoto, dass der DS kein Game-Boy-Nachfolger ist. Betrachtet man die angekündigten Titel, versteht man, was der gute Herr meint. Bei *Metroid Prime: Hunters* schießen Sie auf Feinde, indem Sie Ihr Ziel auf dem Touchscreen anklicken. So erleben Sie die virtuelle Welt viel intensiver. Insbesondere, wenn Sie Pokémon-Hasser wie wir sind. Endlich dürfen Sie Pikachu mit der eigenen Hand schlagen. Und wozu zwei Monitore? Ganz einfach, während Sie auf dem unteren Display Monster schnetzeln, blendet man Ihnen oben eine Übersichtskarte ein. Orientierungsdeppen freut's. Besonders interessant ist der Nintendo DS für Fans gepflegter Mehrspieler-Schlachten. Ähnlich wie beim PSP sendet die Kiste Daten per Funk an bis zu 15 weitere Geräte. Die maximale Reichweite beträgt neun Meter. Darüber hinaus flüstern Sie Ihren Gegenspielern dank des integrierten Mikrofons Beleidigungen ins Ohr. Im Gegensatz zum PSP können Sie auf den beiden gut ausgeleuchteten LCD-Displays des DS aber keine Filme glotzen. Die Grafikqualität ist etwas besser als beim Nintendo 64. Der größte Pluspunkt des DS ist klar die Fülle an Spielen zur Markteinführung. Neben Neuentwicklungen laufen darauf auch sämtliche Game-Boy-Advance-Teile. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.sony.com, www.nintendo.com



Kraftzwerge

Während Sony in den letzten Wochen recht viele Informationen über seinen PSP rüberwachsen ließ, gab sich Nintendo eher bedeckt. Wir haben für Sie alle bekannten Fakten zu den Minikonsolen zusammengetragen.





NAME	NINTENDO DS	SONY PSP
Standardfarbe	Schwarz/Platin	Schwarz
Abmessungen	Etwa so groß wie zwei Schulbrote von Mutti	170 mm x 74 mm x 23 mm
Gewicht	Wohl so viel wie zwei Digitalkameras	260 g inklusive Akku
Prozessor	Ein ARM9- und ein ARM7-Prozessor	PSP-Prozessor mit 333 MHz
Hauptspeicher	Weniger, als ein PCA-Redakteur in seinem Hirn ablegen kann	32 MByte + 4 MByte integrierter Pufferspeicher
Display	2 LCD-Touchscreens mit je 7,62 cm Bildschirmdiagonale	11 cm Bildschirmdiagonale, 16:9-Format, 480 x 272 Bildpunkte, 16,77 Millionen Farben, Helligkeitsregler
Sound	• Eingebaute Lautsprecher, • 16-Kanal-Sound soll nur per Kopfhörer abrufbar sein • Integriertes Mikrofon	• Eingebaute Stereo-Lautsprecher • Kopfhöreranschluss
Anschlüsse	• Wireless LAN nach IEEE 802.11-Standard • Steckplatz für neu entwickelte DS-Speicherkarten • Steckplatz für GBA-Speicherkarten	• Wireless LAN nach IEEE 802.11b-Standard • USB 2.0 • Steckplatz für Sony Memory Stick PRO Duo • IrDA (Infrarotschnittstelle) • IR Remote
Laufwerk	Wir bezweifeln, dass der DS bei schlechter Behandlung flüchtet	UMD-Laufwerk (Universal Media Disk)
Datenträger	DS-Speicherkarten mit 125 MByte Kapazität	UMD-Medien mit 1,8 GByte Speicherplatz
Tasten	• Digitales Steuerkreuz • Start, Select, vier normale Feuerknöpfe und zwei Schultertasten • Ein/Aus-Schalter	• Analog-Pad mit vier Richtungstasten • Start, Select, Home, Dreieck, Kreis, Viereck, X und zwei Schultertasten • Wireless LAN ein/aus • Ein/Aus-Schalter • Helligkeits- und Lautstärkeregler
Akku	Lithium-Ionen-Akku hält für bis zu zehn Stunden	Lithium-Ionen-Akku hält für bis zu zehn Stunden zocken oder zweieinhalb Stunden Filme gucken
Zubehör	• Kopfhörer	• Ständer (zum Fixieren des Geräts beim Abspielen von Musikvideos und Filmen • Kopfhörer (mit Remote Commander) • Zusätzlicher externer Akku • Tragetasche • Halsgurt • USB-GPS
Optionales Zubehör	• Eine Frau zum Mitspielen • USB-Kamera • USB-Tastatur	
Erscheinungstermin (Europa)	Anfang 2005	1. Quartal 2005
Preis	Zwischen 150 und 200 Dollar	Wir halten 300 Dollar für realistisch



Metroid Prime: Hunters ist der erste Ego-Shooter für Touchscreens.

Revolutionär: Das analoge Steuerkreuz soll gefühlvolles Gasgeben und Bremsen ermöglichen.

Solid Snake feiert in diesem neuen *Metal Gear*-Titel für den PSP sein Comeback.

VORSCHAU


»Die Kelly Family ist Blitzlichtgewitter gewöhnt.«


»Für Exzentriker: Freiluftschach.«

Watt Volt ihr denn?

Die Spannung steigt. Als Heerführer brennen Sie in KOHAN 2: KINGS OF WAR finsteren Widersachern Blitze auf den Pelz.

Echtzeit-Strategie | Kehren Sie in *Kohan 2* zurück in die fantastische Welt Kaldhun, denn das Land braucht neue Helden. Ein dunkler Schatten überzieht das Reich und Bürgerkrieg bricht aus. Lassen Sie den Otto Schily raushängen und sorgen Sie für Ruhe und Ordnung! Im Gegensatz zum Vorgänger setzt das Echtzeit-Strategiespiel auf eine 3D-Engine, die mit großartigen Effekten beeindruckt. Sechs Völker – darunter Menschen, Untote und die bestienartigen Drauga – warten darauf, von Ihnen in Gruppen in große Schlachten geführt zu werden. Frischen Wind möchte Entwickler Timegate mit Belagerungen und so genannten „Tech Lairs" ins Spiel bringen. Das sind neutrale Gebiete, die jedem ihre Schätze und Entwicklungen offenbaren, der sie besetzt. Natürlich sind diese Länder besonders hart umkämpft. Wie heutzutage im Genre üblich, verbessern sich Ihre Kämpfer in Gefechten und Sie kommandieren Helden, die einer Truppe zusätzliche Kampfstärke verleihen. Bereits Anfang September stürzen Sie sich in die 25 Missionen der Kampagne. ANDREAS BERTITS

Info: www.kohan2.de

BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS WUNDERT SICH ÜBER SEINE KOLLEGEN.


»Inzwischen wissen Frauen leider, wie kurz 20 Zentimeter sind.«

So spielt das Leben

Sie hätten die vergangenen Wochen in der Redaktion sein müssen. „Heute Nacht habe ich meine Frau gebürstet und bin danach abgekratzt", meinte ein etwas korpulenterer Kollege. Ein anderer erzählte die unglaubliche Geschichte, wie er eine reiche Nachbarin heiratete, sie in den Pool lockte, die Leiter entfernte und sie absaufen ließ, nur um an ihre Kohle zu kommen. Während sie noch zappelte, vergnügte er sich schon mit der nächsten heißen Puppe. Der dritte Fachgenosse baggerte die Putzfrau an, aber selbst bei der konnte er nicht landen. Wenn Sie nun glauben, dass die PC-ACTION-Redakteure Schweine sind, haben Sie grundsätzlich Recht. In diesem Fall aber drehten sich die Gespräche um das Testmuster von *Die Sims 2*. Ich selbst war zunächst sehr erstaunt und vielleicht auch ein wenig neidisch. Drehen sich meine privaten Geschichten doch zurzeit eher darum, wie dick der Babybauch meiner Frau geworden ist, ob ihr Nabel mich demnächst anspringt und wie ich mir etwas zu essen leisten soll, nachdem das neue Kinderzimmer eingerichtet ist (für das ich meinen geliebten PC ausquartieren muss!). Außerdem bringt bei mir zu Hause keine halbnackte Küchenhilfe meine Lendchen zum Kochen. Da war die Erleichterung groß, als sich herausstellte, dass meine protzenden Kollegen im echten Leben auch nur mit Wasser kochen und ihre Macho-Erlebnisse nur im Spiel stattfanden. In Wahrheit bringen sie im Bett nichts mehr zustande, sind „nur noch" treu sorgende Familienväter und würden der Putzfrau nicht mal den Eimer tragen. Und was lernen wir daraus? Dass die spannendsten Geschichten doch nicht das wahre Leben schreibt! Die widerfahren Ihnen nur in Computerspielen. Das wird sich auch zeigen, wenn meine Frau dies liest und ich wieder mal eins auf die Mütze bekomme. So fantastisch ist das wahre Leben ... ANDREAS BERTITS

Der letzte Gang

FUTUREBRIGHTER schickt Sie als Gefangener auf fremde Welten.


»Mastdarm-Spiegelungen sind einfach unangenehm.«

Ego-Shooter | Als Strafgefangener Alex Carver verschlägt es Sie im Ego-Shooter *Futurebrighter* des polnischen Entwicklers Heaven X an die Grenzen eines weit entfernten Universums. Der Typ ergattert sogar Plasmakanone, Raketenwerfer und Scharfschützengewehr. Damit sorgt Alex gleich mal für Unterhaltung auf dem Gefangenenschiff und heizt zum Beispiel dem Despoten eines geheimnisvollen Planeten ein. Bis Anfang nächsten Jahres müssen Sie sich noch gedulden, bevor auch Sie zu den Knarren greifen. ANDREAS BERTITS

Info: www.heavenx.pl

Brehmes Tierleben

In ZOO EMPIRE stellt auch unser Marc gefangene Tiere zur Schau.


»Übertriebene Brusthaarimplantate: Haarald.«

WiSim | Gib dem Affen Zucker! Diesen Spruch nehmen Sie ab September wörtlich, denn dann schickt Sie CDV in den Zoo. Dort kümmern Sie sich um die Erweiterung der Gehege, das Wohlergehen Ihrer Schützlinge und dass genügend Geld in die Kassen fließt. Besucher schicken Sie per Bahn, Boot oder Heißluftballon auf Tour durch das Reich der wilden Tiere. Über 200 Gebäude und 40 Spezies erfreuen jeden Animalisten. Den 3D-Zoo betrachten Sie dabei mit frei dreh- und zoombarer Kamera. Miau! ANDREAS BERTITS

Info: www.zoo-empire.net

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – [1]
HALF-LIFE 2
Valve Software, September 2004



2 ∧ [3]
GOTHIC 3
Piranha Bytes, 2005



3 ∧ [4]
BATTLEFIELD 2
Dice, 1. Quartal 2005

4 ∧ [6]
WORLD OF WARCRAFT
Blizzard Entertainment, 4. Quartal 2004



5 ∧ [11]
GTA: SAN ANDREAS
Rockstar Games, 2005

6 ∧ [10]
COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve Software, September 2004



7 V [5]
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, 1. Quartal 2005



8 – [8]
DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE
Blue Byte, 4. Quartal 2004

9 ∧ [16]
SID MEIER'S PIRATES
Firaxis, 4. Quartal 2004



10 ∧ [20]
F.E.A.R.
Monolith, 2005

Platz	Trend	Vormonat	Spiel
11	∧	[13]	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT Electronic Arts, November 2004
12	–	[12]	FUSSBALL MANAGER 2005 EA Sports, Oktober 2004
13	∧	[NEU]	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 EA Black Box, November 2004
14	V	[7]	HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE EA LA, Oktober 2004
15	–	[15]	SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY Ubisoft, November 2004
16	∧	[NEU]	STAR WARS: BATTLEFRONT Pandemic Studios, September 2004
17	∧	[NEU]	ROLLERCOASTER TYCOON 3 Frontier Developments, November 2004
18	V	[14]	DRIVER 3 Reflections Interactive, Oktober 2004
19	∧	[NEU]	DUKE NUKEM FOREVER 3D Realms, Winter 2666
20	∧	[NEU]	PRO EVOLUTION SOCCER 4 Konami, November 2004

DU HAST GEWONNEN!

Markus Ridder, Olfen

erhält ein Spiel



SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort [illegible] und darauf folgend [illegible] und den [illegible] (Beispiel: [illegible]) an die [illegible]* (aus Deutschland), [illegible]** (aus der Schweiz) oder [illegible]*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 651****
Schweiz: 0901 210 212*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
[illegible]
oder per E-Mail an [illegible]

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) **0,70 sfr/SMS ***0,60 €/SMS ****0,41 €/min *****0,50 sfr/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



»Der Rechte wählt Busch.«

Moral befriedigt

In MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT hagelt's Kugeln auf idyllischen Inselparadiesen. Halten Sie Ihre Truppe aber bei Laune, sonst stehen Sie alleine da.

Bei der Flut an Zweiten-Welkriegs-Shootern ziehen wir nahezu wöchentlich ins Mattscheiben-Gefecht. So viel Spaß wie neulich hatten wir dabei allerdings selten. Ben Kusin, Marketing-Manager vom Electronic-Arts-Studio Los Angeles marschierte persönlich in die Redaktionshallen von PC ACTION ein und begeisterte uns mit der ersten spielbaren Version von *Medal of Honor: Pacific Assault*. An unserem Testrechner genossen wir das Vergnügen bei optimierter Optik und mit deftigem 5.1-Sound. Nach einer guten Stunde Daueraction standen unserem Chefredakteur nicht nur die Haare zu Berge. Er faselte auch wirres Zeug und versuchte, mit forschen Kommandos Marc Brehme zum Arbeiten zu bringen. Doch unser Redaktions-Tönnchen ist durch seine ostdeutsche Vergangenheit so abgebrüht, dass er solche Versuche mit einem vorgetäuschten Schwächeanfall gekonnt entkräftet.

FEINES SORTIMENT

Mindestens genauso geschickt gingen die Herren von EA bei der Präsentation vor. Mit einer sorgsamen Levelauswahl zeigte sich das Spiel von seiner Schokoladenseite. Besonders beeindruckt waren wir von der Tarawa-Mission, einem der späteren Levels des Spiels. Hier stürmen Sie alias Tommy Conlin in der gewohnten Ego-Perspektive mit hunderten von virtuellen Kameraden im seichten Wasser dem Ufer entgegen. Jeder der Soldaten wählt automatisch einen anderen Weg. Während Ihr Nebenmann mit einem leisen Ächzer in sich zusammensackt, springen Sie

- 25 actiongeladene Levels
- Neuartiges Moralsystem
- Hohe KI der Computergegner
- Sie sind Teil einer Alliierten-Truppe
- Dynamische Dialoge
- Soldaten tragen Wunden und Narben davon
- Sanitäter statt Medi-Kits
- Historisch korrekte Hintergrundgeschichte

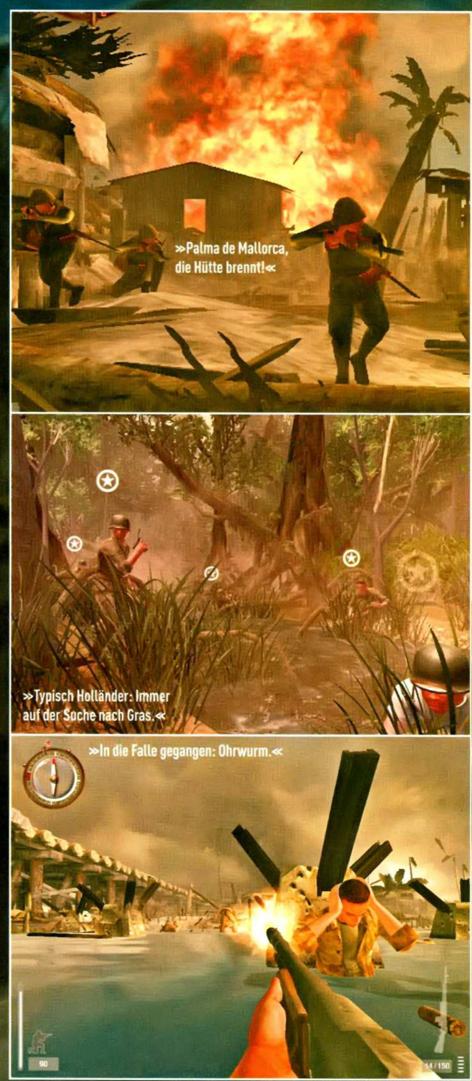


»Hans Guck-in-die-Luft behielt stets die Flieger im Auge.«

»Bei 3-Sterne-Hotels ist Vorsicht geboten.«

über einen gefallenen Kollegen. Vor Ihnen kauert ein Nervenbündel mit weit aufgerissenen Augen und hält sich die Ohren zu. In der nächsten Sekunde löst ein Querschläger alle seine Probleme ... Von der Seite bricht ein Tiefflieger durch die niedrigen Wolken. Mit lautem Knattern verziert er die ohnehin schon aufgewühlte Wasseroberfläche mit zwei dicken Reihen großkalibriger Geschosse; dabei deckt er über sieben weitere Kameraden das Laken des Todes. Das vermeintlich rettende Ufer entpuppt sich als Vorort zur Hölle. Um Sie herum schlagen dicke Artilleriegeschosse tiefe Krater in den Boden. Bereits nach Sekunden plagt Sie ein Tinnitus – die Hilfeschreie neben Ihnen bleiben Ihren Ohren verborgen. Aus diesem Grunde bemerken Sie auch nicht den Japaner, der sich von hinten nähert. Mit einem Schrei jagt er Ihnen sein Bajonett in den digitalen Oberschenkel. Es verschwimmt vor Ihren Augen, Sie sehen nur noch schwarz-weiß verzerrte Schemen. Ein seltsamer Hall lässt das Geschehen unwirklich erscheinen. Mit letzter Kraft schmettern Sie den Gewehrkolben in das digitale Antlitz des Feindes, worauf dieser zu Boden geht. Der stetige Blutverlust senkt Ihre Lebensenergie im Sekundentakt. Mit schwindenden Sinnen signalisieren Sie dem Sanitäter den Ernst der Lage, dann gehen Sie in die Knie und fallen rückwärts in den Sand. Die Augen in die Wolken gerichtet, liegen Sie bewegungslos am Strand. Der Herzschlag sinkt in den Risiko-Bereich. Da! Endlich! Gerade noch rechtzeitig er-





scheint die Visage des Sanitäters über Ihnen. Gleich macht er sich ans Werk und zieht die lebensrettende Morphiumspritze auf. Kurz bevor er Ihnen die Nadel in die Vene treibt, erstarrt sein Blick. Der Körper sackt zur Seite und gibt den Blick auf einen japanischen Kämpfer frei. Der richtet sein Bajonett nun auf Sie ... Tommy Conlins amerikanischer Traum findet mal wieder ein unfreiwilliges Ende. Die Mattscheibe wird schwarz. Der Ladebildschirm erscheint.

MORALAPOSTEL

Im Gegensatz zu *Medal of Honor: Allied Assault* haben Sie bei der uns gezeigten *Pacific Assault*-Version gar nichts zu melden. Sie tanzen ausschließlich nach der Pfeife Ihres Truppenhäuptlings. Dieser verdeutlicht seine Befehle mittels Symbolen am oberen Bildschirmrand. Mal schickt er Ihre Horde in Deckung, ein anderes Mal bläst er zum Frontalangriff. Witzigerweise bekommt Tommy bei Nichtbeachtung der Anweisungen eine saftige Standpauke vom Chef. „Die Dialoge passen sich Ihrem Vorgehen dynamisch an", klärt Kusin auf. Nicht nur der Gruppenführer kommentiert Ihre Aktionen. Auch rangniedrigere Leidensgenossen zeigen sich redselig und werfen Ihnen gern ein „Tommy! Pass auf!" oder „Was für ein hervorragender Schuss, Tommy!" an den Kopf. Überhaupt spielen Ihre Mitstreiter eine wichtige Rolle, denn im Gegensatz zu *Allied Assault* kämpfen Sie im Pazifik überwiegend im Team. Hier setzt EA mit einer netten Neuheit an, die man am treffendsten als Gruppenpädagogik bezeichnet. Sollte die Truppe

INTERVIEW „WIR GEBEN UNSEREN FANS GENAU DAS, WAS SIE WOLLEN."



»Immer spitz: Igel.«

Brady Bell (links) macht die Spielindustrie seit 1995 unsicher. Bei Dreamworks Interactive stieg das junge Talent schnell auf und knüpfte nützliche Kontakte zu Clive Barker und Steven Spielberg. Jetzt zieht Bell als Creative Director und Senior Producer die Fäden der *Medal of Honor*-Serie.

PC ACTION Wo liegen die größten Unterschiede zu *Allied Assault*?
BRADY BELL: Die gravierendste Änderung ist die Verlagerung des Spielgeschehens in den pazifischen Raum. Die Umgebung ist demnach eine völlig andere als beim Vorgänger. Hinzu kommt unser neues KI-System, das noch intensivere Auseinandersetzungen garantiert.

PC ACTION Was ist an *Pacific Assault* wirklich neu?
BRADY BELL: Die Vorgehensweise der Feinde ist in der Form in noch keinem Teil der Serie da gewesen. Die Japaner leben nach dem Bushido-Kodex, was sich auch in ihrem Verhalten widerspiegelt. Die Kämpfer aus dem Land der aufgehenden Sonne sterben lieber auf dem Schlachtfeld, als das sie sich zurückziehen würden. Außerdem haben wir dem Titel noch mehr Entwicklungszeit eingeräumt, um dem Spieler einen noch größeren Einfluss zu gewährleisten. Im fertigen Produkt wird der Zocker in der Lage sein, den Teamkollegen klare Anweisungen zu geben. Das macht *Pacific Assault* noch komplexer.

PC ACTION Gibt es Dinge, die aus Zeitmangel nicht mehr den Weg in das Spiel fanden?
BRADY BELL: Die gibt es doch immer! Ich hätte gern einige australische Soldaten in *Pacific Assault* gesehen, aber wir wollten das nicht halbherzig umsetzen. Das ist uns wichtig! Nur wenn wir uns sicher sind, dass neue Ideen zur vollen Zufriedenheit der Spieler und mit dem historisch korrekten Bezug realisierbar sind, machen wir uns ans Werk. Das ist das Gute an Add-ons. Dort bauen wir die Sachen ein, die es aus Zeitgründen nicht mehr in das Hauptprogramm geschafft haben.

PC ACTION Wie viele Knarren gibt es in *Pacific Assault*?
BRADY BELL: Ohne hier alle aufzulisten zu wollen, kann ich sagen, dass es diesmal mehr als doppelt so viele Waffen gibt wie in allen vorherigen *MoH*-Titeln. Das beschert dem Spiel noch mehr spielerische Freiheit und Möglichkeiten.

PC ACTION Ist *Pacific Assault* geskriptet?
BRADY BELL: Das Herzstück von *Pacific Assault* ist das erweiterte KI-System. Je nachdem, von welcher Seite du angreifst, verläuft jede Schlacht anders. Das erhöht den Wiederspielwert enorm. Emsige Spieler bestreiten die Gefechte so oft, bis sie die optimale Strategie gefunden haben. Natürlich beinhaltet *Pacific Assault* Schlüsselelemente, die man als geskriptet bezeichnen kann. Wir verwenden diese Technik, um wichtige Szenen hervorzuheben und cineastische Momente zu erzeugen. Es ist genau jenes Gleichgewicht zwischen offenem Kampf und geskripteten Momenten, die die *MoH*-Serie zu dem gemacht haben, was sie jetzt ist.

»Dieser Klassikfan hört ausschließlich Bach.«

beispielsweise von Feinden eingekesselt und beschossen werden, verlieren einige Kameraden komplett die Nerven. Mit zittrigen Händen kauern sich die Pfeifen auf den Boden und wagen keinen Schritt vorwärts. Wenn Sie hingegen den Anführer der Japaner-Bande niederstrecken, triumphieren die Teammitglieder und ihre Zielgenauigkeit schnellt nach oben. Die führerlose feindliche Einheit hingegen verliert völlig die Orientierung und gleicht einem Hühnerhaufen. Genau wie unser Bundestag. „Eine Gegnersorte ist besonders gefährlich", warnt Kusin. Die Rede ist von japanischen Recken, die streng nach alter Bushido-Tradition, dem „Weg des Kriegers", leben. Diese stolzen Jungs geben keinen Pfifferling auf ihr Dasein und rennen mit entsicherter Handgranate direkt in Ihre Gruppe. Bei schweren Verletzungen tun sie es Rambo gleich und stürmen sogar mit bloßen Händen schreiend auf Tommy zu. Da hilft nur noch ein gezielter Schuss zwischen die virtuellen Glotzer.

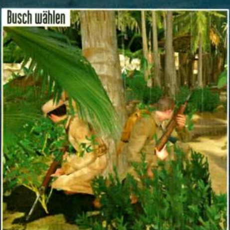
HERR DER AUGENRINGE

Grafisch legt *Pacific Assault* eine beeindruckende Vorstellung aufs Parkett. Die optische Umsetzung der Figuren muss sich in keiner Weise hinter *Half-Life 2* verstecken. Herrliche Feinheiten wie animierte Gesichtsmuskeln, Pupillenreflexe und aussagekräftige Körpersprache rücken die Soldaten in ein realistisches Licht. Besonders gelungen: Die Karosserie der Kämpfer zeigt bei harten Einsätzen deutliche Verschleißspuren. Psychisch angeschlagene Söldner haben dicke Ringe unter den Augen, Verwundete tragen Narben

Das kleine Dschungelbuch

Wer bei *Pacific Assault* bestehen will, braucht ein ruhiges Händchen und ein Nervenkostüm aus Drahtseilen. Wir haben für Sie die wichtigsten Überlebensregeln der grünen Hölle zusammengetragen.

Busch wählen



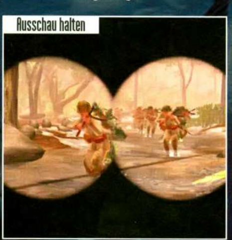
Der Feind lauert überall. Jedes Gestrüpp ist ein potenzielles Versteck eines schlitzäugigen Kollegen. Nur wer die Hecken genau im Auge behält, hat die Chance, nicht urplötzlich überrascht zu werden. Wer genug Munition mit sich schleppt, ballert ein paar Salven auf Verdacht in die Sträucher. Wenn der Busch aufschreit, haben Sie einen Schnüffler gefunden.

Der goldene Schuss



Bei *MoH: Pacific Assault* gibt es keine Medi-Kits, sondern echte Medizinmänner. Ähnelt Tommy einem Sieb, rufen Sie einfach den Sani herbei. Dieser flitzt herbei und spritzt eine dicke Ladung Morphium, die Ihnen wieder auf die Beine hilft. Leider funktioniert dieser Trick im echten Leben nicht. Das ist schade! In der Zeit, in der Sie am Boden liegen, sind Sie den Angriffen der Feinde schutzlos ausgeliefert.

Ausschau halten



Wer bei *Pacific Assault* wie ein Wilder im Wald herumflitzt, findet ein genauso abruptes Ende wie Herr Möllemann. Damit Ihnen das nicht widerfährt, müssen Sie die Umgebung großräumig beobachten. Hier kommt des Försters Liebling zum Einsatz: das Fernglas. Mit dem Ding bemerken Sie feindliche Verbände auch auf große Distanz und können einen Hinterhalt vorbereiten.



»Wenn im Busch einer kacken will, muss ein anderer Schmiere stehen.«



davon und bewegen sich nur noch humpelnd vom Fleck. Da Tommy stets im selben Team sein Unwesen treibt, wachsen ihm seine Mitstreiter richtig ans Herz, während der körperliche Verfall der Männer sich langsam, aber sicher bemerkbar macht. Mit fortschreitender Spieldauer erinnert die Combo eher an Zombies aus *Resident Evil* als an die Akteure eines Weltkriegs-Shooters. Auch gut. „Die speziell für *Pacific Assault* entwickelte Grafik-Engine hält mit der von *Doom 3* mit", bemerkt Kusin keck. Obwohl diese Behauptung etwas zu hoch gegriffen scheint, kann man die Qualität der Technik mit der von Sachsen-Paule vergleichen: sehr befriedigend. Wer in die Sonne blinzelt, bekommt nicht den abgedroschenen Blendeffekt aufgetischt. Stattdessen wird das Bild weich und schummrig. Genauso realistisch geht es bei einem Flussmarsch zu. Die Texturen unter der Wasseroberfläche verschwimmen leicht und spiegeln die Umgebung wieder. Wenn Soldaten durch das Nass laufen, ziehen sie Kreise und verursachen kleine Spritzer und Wellen. Unterstützt wird die wirklichkeitsnahe Optik durch ein hervorragendes Physik-Modell. Getroffene Gasflaschen pfeifen durch die Gegend und bringen Holzkonstruktionen physikalisch korrekt zum Einstürzen. Das wundert kaum, schließlich kommt bei *Pacific Assault* die bewährte Havok-Physik-Engine zum Einsatz. Für eine genaue Einstufung der Engine ist es zu diesem Zeitpunkt noch zu früh. Gedulden Sie sich also.

VORSICHT, LAUSCHANGRIFF

Medal of Honor: Pacific Assault ist ein typisches Actionspiel. Dabei stürzen Sie sich von ei-



»Hat sein Mikrofon verschluckt: Joe Cocker.«

MOH: PACIFIC ASSAULT

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	EA LA/Electronic Arts
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	November 2004
VERGLEICHBAR:	Call of Duty, MoH: AA
INTERNET:	www.eagames.com

ner stark geskripteten Ballersequenz in die nächste. Taktisches Vorgehen und strategisches Geschick sind so gefragt wie blutige Steaks bei Pflanzenfressern. Wenn Sie geschickt mit der Maus umgehen und eine ähnliche Zielsicherheit wie Wilhelm Tell vorweisen, sind Sie für das kriegerische Abenteuer bestens gewappnet. Ihr Hirn sollten Sie dennoch einigermaßen beisammenhalten, schließlich sorgt die künstliche Intelligenz der Stäbchenvirtuosen für eini-ge Überraschungen. Wer zum Beispiel unvorsichtig wie Rotkäppchen durch den Busch schlurft, wird von den Gegnern gehört und umzingelt. Ja, Ihre Gegner sind audiosensitiv und orten Schritte, knackende Äste und Waffenlärm im Nu. In solchen Fällen greifen die Sushi-Fans nicht frontal an, sondern rufen Verstärkung und igeln sich ein. Ehe Sie sich versehen, wimmelt die Umgebung von Widersachern und der Bleigehalt der Luft steigt an. Die Chance, das Szenario aufrecht zu verlassen, sinkt gewaltig. Ach ja, ein Nachfolger ist übrigens auch schon in Sicht. Alle Schlachten, die nach 1943 stattfanden, erwarten Sie im nächsten Teil der *MoH*-Reihe. Ein Ende der Serie ist somit noch lange nicht in Sicht. Wie schön! RALPH WOLLNER

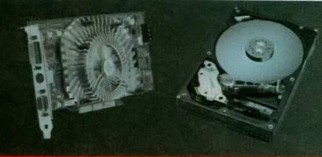
KOMMENTAR

RALPH WOLLNER

Als ehemaliger Vorzeige-Zivi habe ich es mit *Pacific Assault* nicht gerade leicht. Bei den meisten Kriegs-Shootern bereitete es mir das größte Vergnügen, mich über die Blödheit der Soldaten auszulassen. Bei *Pacific Assault* geht das nicht. Die Feinde sind stellenweise so gerissen, dass sogar Intelligenzbestie Bertits in sein virtuelles Verderben rannte. Auf jeden Fall ist EA mal wieder dabei, einen dicken Meilenstein zu basteln. Wenn die anderen Levels genauso gut ausfallen wie die, die wir bestaunen durften, erwartet uns im November ein absolutes Spiele-Highlight. Ich bin auf jeden Fall schon ganz erregt ...

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



MAINBOARDS

GIGABYTE	Sockel / Chip		RAM	€
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A / nForce2	D	104,-
K8NSNXP-939	S, GL, F, sA	939 / nF3-250	D	199,-
6VTXE-A	S	FC / Pro133T	S+	69,-
8IPE775-G	S, GL	775 / i865PE	D	99,-
8I915P-G	S, GL	775 / i915P	D	119,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	87,-

ASROCK	Sockel / Chip		RAM	€
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	39,-
K7S8X R3.0	S, L	A / 746FX	D	32,-
P4i45PE R3.0	S, L	478 / 845PE	D	44,-

Sockel A Mainboard

ELITEGROUP K7VTA3 Rev.6

- VIA® Apollo KT333
- 2x DDR-RAM
- 2x U-133
- AGP 4x, 5x PCI
- 4x USB 2.0
- LAN
- 6-Kanal Sound

ECS ELITEGROUP



29,-

ASUS	Sockel / Chip		RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	94,-
K8V	S, GL, sA	754 / K8T800	D+	94,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D+	139,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	199,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775 / i925X	D2	269,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	184,-

MSI	Sockel / Chip		RAM	€
KT4AV-L	S, L	A / KT400A	D	52,-
K7N2 Delta-L	S, L	A / nForce2	D	69,-
915G Combo-FR	S, V, GL, R	775 / i915G	D2	139,-
915P Neo2 Platin.	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	159,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	89,-

EPOX	Sockel / Chip		RAM	€
8K9A7I	S, L	A / KT400A	D	49,-
8KRAI	S, L, sA	A / KT600	D	59,-
8RDA3I	S, L	A / nForce2	D	64,-
8RDA3+	S, L, F, sA	A / nForce2	D	89,-
8KDA3+	S, GL, sA	754 / nF3-250	D	159,-
4PDA5+	S, GL, sA	478 / 865PE	D	114,-

ECS ELITEGROUP	Sockel / Chip		RAM	€
K7VTA3 Rev. 5	S, L, F, R	A / KT333	D	38,-
K7VTA3 Rev. 6	S, L	A / KT333	D	29,-
AF1 Deluxe	S, GL, F, sA	A / KT600	D	97,-
865PE-A	S, L	478 / 865PE	D	62,-

Diverse	Sockel / Chip		RAM	€
ABIT AN7	S, L, F, sA	A / nForce2	D	94,-
ABIT IC7-MAX3	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	179,-
VIA MII12000 inkl. VIA Eden Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	CLE266	D	209,-
VIA TC6000E inkl. VIA Eden 600 MHz CPU	M-ITX, S, V, L	CLE266	D	214,-
SHUTTLE AN35N Ultra	S, L	A / nForce2	D	53,-

Verwendbaren Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®	MHz		GHz	tray	in-a-box
Celeron®	400	128	2,4	74,-	77,-
Celeron®	400	128	2,6		94,-
Celeron®	400	128	2,8	92,-	119,-
Celeron® D 325	533	256	2,53		84,-
Celeron® D 330	533	256	2,66	89,-	94,-
Celeron® D 335	533	128	2,8		124,-
Pentium® 4	800	512	2,8	179,-	194,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	2,8E	169,-	184,-
Pentium® 4	800	512	3,0	229,-	239,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,0E	214,-	224,-
Pentium® 4	800	512	3,2		289,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,2E	274,-	284,-
Pentium® 4	800	512	3,4		419,-
Pentium® 4 520	800	1.024	2,8		179,-
Pentium® 4 530	800	1.024	3,0		229,-
Pentium® 4 540	800	1.024	3,2		299,-
Pentium® 4 550	800	1.024	3,4		419,-
Pentium® 4 560	800	1.024	3,6		649,-

AMD	MHz		GHz	tray	PIB
Duron™	266	App.	1,6	44,-	
Duron™	266	App.	1,8	49,-	
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	66,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	73,-	84,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	87,-	94,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	134,-	154,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	149,-	169,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	154,-	
Athlon™ XP 3200+	400	Bar.	2,2	194,-	209,-
Athlon™ 64 2800+		Cla.	1,8	149,-	159,-
Athlon™ 64 3000+		Newc.	2,0	164,-	174,-
Athlon™ 64 3200+		Newc.	2,2	214,-	224,-
Athlon™ 64 3400+		Cla.	2,2	299,-	309,-
Athlon™ 64 3500+ (So939)			2,2		369,-
Athlon™ 64 3800+ (So939)			2,4		679,-
Athlon™ 64 FX-53 (So939)			2,4		849,-
Sempron™ 2600+ (SoA)			1,83		99,-
Sempron™ 2800+ (SoA)			2,0		139,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	89,-	84,-
DDR	512 MB	400-333	93,-	88,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	164,-	214,-
DDR	1,0 GB	400-333	174,-	234,-

CORSAIR ValueSelect			Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3	116,-	106,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	120,-	110,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	209,-	249,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	104,-	99,-
DDR	512 MB	400-233	154,-	149,-
DDR	512 MB	433-233	164,-	159,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-222	124,-	119,-
DDR	512 MB	400-232	169,-	134,-
DDR	512 MB	466-344	189,-	184,-
DDR	512 MB	500-344	199,-	194,-
DDR	512 MB	533-344	209,-	204,-
DDR	512 MB	433-CL2,5	159,-	154,-
DDR	1,0 GB	466-344	359,-	349,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	86,-	82,-
DDR	512 MB	400-CL3	94,-	86,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	98,-	96,-
DDR	512 MB	466-CL3		114,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	159,-	199,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	169,-	219,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
V9520 Magic/T	AGP	128-DD / GF FX5200	64,-
V9570/TD	AGP	256-DD / GF FX5700	149,-

GAINWARD		MB / Chip	€
FX Ultra/860LE	AGP	128-DD / GF FX5700LE	89,-
FX Ultra/1100XT GS	AGP	128-DD / GF FX5900XT	219,-
FX Ultra/2600	AGP	256-D3 / GF 6800U	579,-
FX Ultra/2600 GS	AGP	256-D3 / GF 6800U	599,-
CoolFX Ultra/2600 GS	AGP	256-D3 / GF 6800U	849,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200-T	AGP	128-DD / GF FX5200	59,-
FX5200 Personal Cinema	AGP	128-DD / GF FX5200	144,-
FX5900XT-VTD	AGP	128-DD / GF FX5900XT	199,-

AOPEN		MB / Chip	€
MX4000-V	AGP	64-DD / GF MX4000	39,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	62,-
FX5900XT-DV bulk	AGP	128-DD / GF FX5900XT	179,-
FX6800GT-DV	AGP	256-D3 / GF 6800GT	449,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP7300M4	AGP	64-DD / GF4 MX440-8X	42,-
SP7310M4-T	AGP	128-DD / GF MX4000	49,-
SP8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	57,-
SP8835XT-DT	AGP	128-DD / GF FX5900XT	179,-
AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	314,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A340 Ultra T	AGP	256-DD / GF FX5200U	74,-
A350 XT TDH	AGP	128-DD / GF FX5900XT	184,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	329,-
A400 Ultra TDH	AGP	256-D3 / GF 6800U	539,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX59128D	PCIe	128-DD / GF PCX5900	229,-
N59X128D	AGP	128-DD / GF FX5900XT	199,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300SE/T	PCIe	128-DD / Rad 300SE	89,-
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad X600XT	229,-
A9550/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	67,-
A9200SE/T	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
A9600XT/TVD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
AX800Pro/TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	479,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
Rage Mobility bulk	AGP	8-SD / Rage Mob.-L	19,-
9600 bulk	AGP	128-DD / Rad. 9600	94,-
9600XT U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro Lite retail	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-
9800 Pro U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	249,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	479,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	32,-
9200 SE	PCI	128-DD / Rad. 9200SE	59,-
9200SE Low Profile	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	AGP	128-DD / Rad. 9200	79,-
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	129,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-

MSI		MB / Chip	€
X600XT-TD	PCIe	128-DD / Rad. X600XT	214,-
RX9200 SE-T	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	214,-

ABIT		MB / Chip	€
9200SE	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
RX800 Pro	AGP	256-DD / Rad. X800 Pro	449,-

HIS		MB / Chip	€
9800 Pro IceQ	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
X800 Pro IceQ VIVO	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	529,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	119,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	224,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	57,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	57,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	82,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	89,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	379,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	184,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	229,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	199,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	189,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	67,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	399,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	84,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

DVD-RECORDER

S-ATA II Festplatte

300 GB MAXTOR 6B300S0

- 9 ms
- 16 MB Cache
- 7.200 UPM



229,- Maxtor®

DVD±RW ATAPI	Speed	bulk	Kit/ret.
AOPEN DRW8800AAP	8x		84,-
AOPEN DUW1608A *	12x		a.A.
ASUS DRW-0804P	8x		99,-
BENQ DW-822A+	8x		79,-
BENQ DW-1600A *	16x		124,-
LG GSA-4082B	8x	79,-	
LG GSA-4120 *	12x	99,-	
LITEON SOHW-832S *	8x		94,-
MSI DR8-A2	8x		84,-
NEC ND-2510A *	8x	87,-	
NEC ND-3500A *	16x	99,-	
NEC ND-6500A * Slim	8x	149,-	
PHILIPS DVDRW885K *	8x		92,-
PIONEER DVR-106 OEM	4x	66,-	
PIONEER DVR-A07XLA	8x		84,-
PLEXTOR PX-712A	12x	114,-	119,-
SONY DRU-700A *	8x		109,-
TOSHIBA SD-R5272	8x	74,-	

* brennt Double Layer DVDs

Wir sind immer für Sie da!

24-Stunden-Bestellannahme unter 0 18 05 - 90 50 40 (€ 0,12/Min.) - auch an Sonn- & Feiertagen. Oder lassen Sie sich zurückrufen: CallMe™ für Community-Mitglieder.

Der Versand bei ALTERNATE

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Community@ALTERNATE

Profitieren Sie von Vorteilen wie der Online-Paketverfolgung, der persönlichen Artikel-Merkliste oder dem Price-Wizard. Gleich anmelden unter: www.alternate.de

Der PC-Builder von ALTERNATE

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

- 21 Missionen
- Etwa 20 Hauptcharaktere
- Basiert auf historischen Begebenheiten
- Einsatz beim D-Day in der Normandie
- Mehrspieler-Modus mit KI-Teams

Abschuss-fahrt

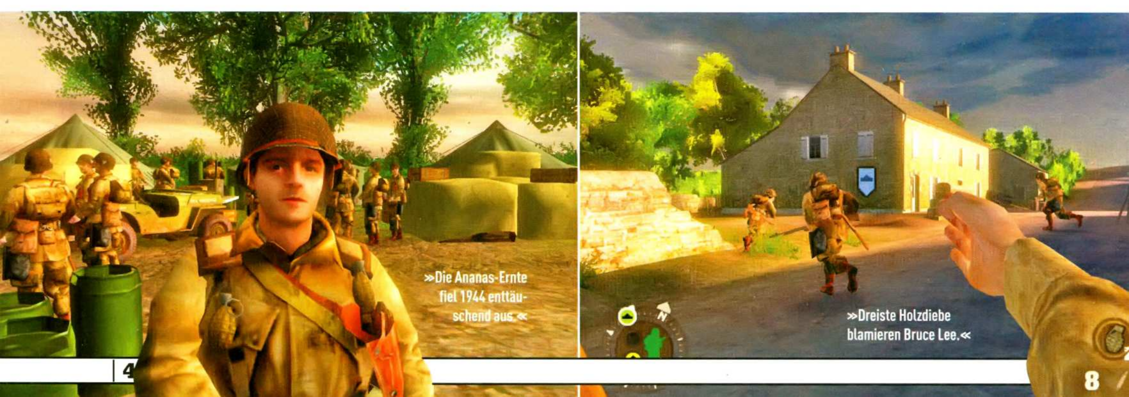
»Die Hasen lassen sich längst nicht mehr alles gefallen.«

Schon vor 19 Jahren war BROTHERS IN ARMS ein Thema. Mit dem Song der Dire Straits haben die Panzer und Soldaten dieses Taktik-Shooters trotzdem nichts am Helm. Zum Glück!

Die Sonne scheint. Vor Ihnen breitet sich eine grasbewachsene Idylle aus. Als Matt Baker liegen acht Sommertage in der Normandie vor Ihnen. Bei einer leckeren Flasche Rotwein die Vorzüge Frankreichs genießen würde an sich für einen welterfahrenen Amerikaner kein Problem darstellen. Doch Pustekuchen! Sergeant Baker musste sich für seinen Besuch ja ausgerechnet den 6. Juni 1944 aussuchen. D-Day. Zwischen Nazi-Deutschland und den Alliierten tobt erbittert der Krieg. Die hüschen Bauernhäuser vor Ihnen sind entweder verlassen oder von feindlichen Scharfschützen bewohnt. Über Ihren Kopf rauschen immer wieder Tiefflieger, in der Ferne zittert das französische Städtchen Carentan unter den Bomben der Angreifer. Es gibt schönere Plätze, um die verstreuten Fallschirmjäger seiner Einheit wieder einzusammeln.

AHNENFORSCHUNG

Band of Brothers, *Brothers in Arms* ... kein Wunder, dass man da durcheinander kommt. Während in Tom Hanks' Filmreihe die Easy Company in den Zweiten Weltkrieg zog, muss in *Brothers in Arms* die Fox Company der US-Armee herhalten. Thematisch nimmt sich das nicht viel. Gleichermaßen zischen Ihnen virtuelle Kugeln um die Ohren. „Unser Spiel ist eine wahre Geschichte", meint Randy Pitchford, Chef von Entwickler Gearbox. Und das ist nicht übertrieben. In akribischer Kleinarbeit trugen die Texaner Daten zum Geschehen vor 60 Jahren zusammen, wälzten Fotos, engagierten einen Militärberater. Heraus scheint ein Taktik-Shooter zu kommen, der mit allen Wassern gewaschen ist. „Die Personen sind echt, die Namen sind erfunden", erzählt Pitchford. „Bakers Person setzt sich aus einigen realen Vorbildern zusammen."



»Die Ananas-Ernte fiel 1944 enttäuschend aus.«

»Dreiste Holzdiebe blamieren Bruce Lee.«

TOTE TEUFEL

Genug gequatscht, Probespiel. Eine kurze Handbewegung genügt und Ihre drei Kumpane rennen gebückt Richtung Zaun. Als Schüsse fallen, drücken Sie sich mit dem Rest Ihrer Männer mit dem Rücken gegen die Mauer. Ein Blick und Sie sehen das Ausmaß des Schreckens. Corporal Corrion kauert mit einem Streifschuss am Arm in einem Graben, auf der Straße liegen zwei tote Amerikaner mehr. Der Schock sitzt tief. Es waren gute Jungs. Sehr gute sogar. Ihr Verlust wird bei den kommenden Aufgaben schmerzen. Und Corrions Misstrauen Ihrem Führungsstil gegenüber erhält neue Nahrung. Mist! Es hilft nichts. Jetzt wissen Sie wenigstens, wo sich der deutsche MG-Schütze verbirgt. Er scheint allein zu sein. Sie sammeln Ihre Männer und geben das Zeichen zur zweiten Offensive ...

UNGLEICHE GESCHWISTER

Die taktischen Finessen, die hinter dem Teammanagement stecken, scheinen enorm. Um sich den nötigen Überblick zu verschaffen, dürfen Sie das Spiel jederzeit einfrieren und die Kamera in luftige Höhen befördern. In dieser Phase lassen sich aber keine Kommandos erteilen. Trotz der ewig gleichen Zweiten-Weltkriegs-Thematik hat der Spieler nicht das Gefühl, vor einem weiteren *Medal of Honor* zu sitzen. *Brothers in Arms* schafft es, ein eigenständiges Flair zu erzeugen. Besonders Ihre KI-Kameraden dürften Sie vermutlich lieben und manchmal auch hassen. Denn jeder verfügt über einen individuellen Charakter. Feine Gesichtsanimationen sollen zusätzliche Tiefe verleihen. „Wir wollen, dass der Spieler das Gefühl von Verlust erlebt, wenn ein Mann stirbt", so Pitchford. Was wir anhand einiger spielbarer Szenen und Screenshots nicht abschätzen können, ist allerdings die Missionsvielfalt. Gelingt es den Entwicklern, dass trotz des festgelegten Normandie-Rahmens keine Monotonie aufkommt? Sie erfahren es Anfang 2005. Der ursprünglich für November anvisierte Verkaufsstart hat sich verzögert. Mit dem Wissen, dass Pitchford im Laufe seiner Karriere bereits bei den Verschiebe-Königen *Duke Nukem Forever* und *Counter-Strike: Condition Zero* mitarbeitete, eine überaus gnädige Wartefrist. JOACHIM HESSE

BROTHERS IN ARMS

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Gearbox Software/Ubisoft
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	Anfang 2005
VERGLEICHBAR:	Hidden & Dangerous 2, Call of Duty
INTERNET:	www.brothersinarmsgame.com

KOMMENTAR

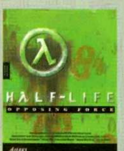
JOACHIM HESSE

Brothers in Arms zählt für mich zu den heißesten Shootern des kommenden Spielejahrs. Ich bin gespannt, wie die Grafik wirkt, wenn erst einmal alle Wettereffekte integriert sind. Angenehm fällt schon jetzt auf, dass Gearbox trotz taktischem Tiefgang dem Ganzen eine leicht zugängliche und intuitive Steuerung zu verpassen scheint. Das kommt garantiert auch dem Mehrspieler-Modus zugute. Fein, fein. Ich sitze nicht gern mit verknoteten Fingern und Handbuch auf dem Schoß vor dem PC.

SCHÖNE GESCHICHTE

Im Januar 1999 gründete eine Gruppe talentierter Computer-Künstler in Texas ein Unternehmen. Heute arbeiten rund 30 Personen bei Gearbox und liefern ein Spiel nach dem anderen ab. Mehr Infos gibt's unter www.gearbox-software.com. Hier die Stationen der Firmenhistorie:

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (1999)



Das Add-on erlaubte es Spielern, als Colonel Adrian Shephard die Vorgänge in der Forschungseinrichtung Black Mesa zu beleuchten.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT (2001)



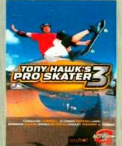
Zunächst für Dreamcast geplant, durfte Wachmann Barney Calhoun schließlich nur auf dem PC seine Runden drehen.

HALF-LIFE FÜR PLAYSTATION 2 (2001)



Die texanischen Konvertierungs-Könige setzten den Ego-Shooter mit Wissenschaftler Gordon Freeman für die Sony-Konsole um.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (2002)



Das Spiel um Ausnahme-Skater Hawk war auf Konsolen der Renner, blieb am PC trotz guter Umsetzung eher ein Mauerblümchen.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE (2002)



Geheimagent Bond rettet die Welt vor nuklearen Sprengköpfen. Ein netter Ego-Shooter mit starker Lizenz und cineastischen Momenten.

HALO: KAMPF UM DIE ZUKUNFT (2003)



Verfeinert mit Netzwerk-Modus und Flammenwerfer zog der ehemalige Xbox-Verkaufsschlager in den PC-Krieg.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO (2004)



Der Nachfolger des *Half-Life*-Mods entpuppte sich als Desaster. Das Entwicklerteam wechselte mehrmals. Zu oft. Die Qualität war mau.

BROTHERS IN ARMS (2005)



Das erste komplett eigenständige Spiel von Gearbox. Die Demo-Präsentationen lassen auf einen Hit hoffen.



Lass mich nicht im Stich!

Licht aus, Nachtsichtgerät an – Sam Fisher muss schon wieder ran. Mit SPLINTER CELL 3 können Sie auch morgen noch hochmotiviert schleichen.

»Vorsicht bei Billig-Piercings!«



VIDEO

- Geistige Behinderungen der Wachen des Vorgängers werden behandelt
- Nichtlineare Missionen
- Messereinsatz und weitere neue Extras
- Verbesserte Grafiktechnik
- Zusammenarbeit im Zwei-Spieler-Modus

Waffen & Extras

Ist auch ohne Korkenzieher-Funktion sehr nützlich: Das Messer bietet bestechende neue Optionen im Nahkampf. Doch auch sonst ist Agent Fisher gut gerüstet.



DAS MESSER
Zerschneidet Hindernisse, motiviert Wachen zur Gesprächigkeit, lässt Gegner eiligst zu Boden gehen – wie haben wir es nur zwei *Splinter Cells* lang ohne das Ding ausgehalten?

SC-20K
Die Eier legende Wollmilchsau der Agentenwaffen. Je nach Aufsatz als Scharfschützengewehr oder Schrotflinte zu gebrauchen. Kann sogar in einen Granatwerfer verwandelt werden.

SK-2000
Der Granatwerfer-Modus dient zum Abfeuern aller möglicher Gimmicks. Wieder da: Elektroschocker und Klebekamera. Der „Stress-Generator" macht Wachen nervös.

SC-57-PISTOLE
Schallgedämpft, so was wie der Glühbirnenkiller der Nation. Im neuen OCP-Modus knipsen Sie das Licht aus, denn dadurch werden elektrische Gerätschaften aller Art gestört.

Story & Schauplätze

2008. Kriege löst man mit Cyber-Attacken gegen Computernetze aus. Ein US-Wissenschaftler wird entführt, Korea zum Pulverfass und Sam Fisher sammelt fleißig Frequent-Flyer-Meilen.





Douglas Shetland spielt in der neuen Handlung eine tragende Rolle. Früher bestritt er zusammen mit Sam Fisher so manchen Militäreinsatz, heute ist er Inhaber seiner eigenen Söldnerfirma. Kann Fisher noch auf seinen alten Freund zählen – oder verfolgt dieser eigene Ziele?

Missionsdesign & künstliche Intelligenz

Fünf verschiedene Missionsziel-Kategorien und eine Erfolgsbilanz mit Prozentbewertung sollen zu wiederholtem, gründlichem Durchspielen animieren. Ihren Gegnern wird eine überfällige KI-Vitaminspritze verpasst: Die Wachen sind aufmerksamer, erinnern sich an frühere Ereignisse und achten besser auf Deckung.

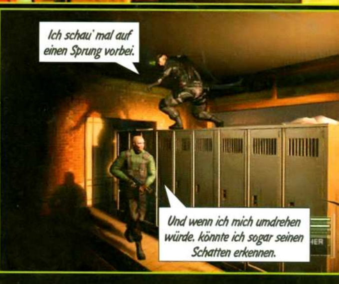


Sam kann seine Frisur im Spiegel checken, aber auch leichter von Wachen entdeckt werden. Glück und Glas, wie leicht bricht das, macht dabei aber – ach – verräterisch viel Krach.

„Erzähl' mir was Neues ..." – Je nachdem, welche Ereignisse sich bislang während des Einsatzes abspielten, gibt es andere Dialoge bei Verhörsituationen.















Kooperation & Mehrspieler

Bei den vier eigens für den Zwei-Spieler-Modus designten Missionen müssen Sie sich mit Ihrer besseren Hälfte rege absprechen, um gemeinsame Steuermanöver zu meistern. Zum Beispiel den Partner über Abgründe werfen oder nach oben schleudern.



Der Spieler auf dem Dach hält das Seil und kann den baumelnden Kollegen raufziehen oder herunterlassen. Der sich Abseilende darf dagegen nur nach links oder rechts steuern.



Ein Mann will nach oben, das Räuberleiter-Manöver ist dafür sehr nützlich.



SPLINTER CELL 3

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal/Ubisoft
FERTIG ZU:	70 %
ERSCHEINT:	November 2004
VERGLEICHBAR:	Splinter Cell, Thief 3
INTERNET:	www.splintercell3.com

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

„Schleich, grabsch, röchel!" Das ist nicht nur das Prinzip, mit dem PC ACTION neues Personal rekrutiert, sondern auch die bevorzugte Arbeitsweise von Digi-Agent Sam Fisher. *Pandora Tomorrow* war eher ein Fortsetzungs-Quickie – das offensichtlich mit mehr Zeit und Liebe zum Detail beglückte *Chaos Theory* darf den „Wahrer Nachfolger"-Lorbeerkranz schon mal Probe tragen. Fishers Väter nehmen sich endlich wunde Punkte wie KI, Missionsstruktur und Grafiktechnik zur Brust. Die Schleichmasche an sich hat nicht mehr ganz das exotische Novitäten-Prickeln vergangener Jahre. Doch *Splinter Cell 3* wirkt durch die Verbesserungen bedrohlicher, herausfordernder und realistischer als seine Vorgänger und verspricht, schon aus diesen Gründen ein flotter Dreier zu werden.

Grafik & Physik

Zu den Geheimwaffen der Grafiktechnik gehören zum Beispiel Material Shaders, High Dynamic Range Rendering, Reflexionen und Normal Mapping. Havok-Physik komplettiert unser Glück (auf dem Wasser schwimmende virtuelle Leichen inklusive).



Sehr fein, der Schein bei Wasser und feuchten Oberflächen. In diesem Regenwetter-Außenlevel ist der optische Unterschied erheblich (links ohne, rechts mit Reflexionstechnik).



Sam Fisher war beim Shading-Schönheitschirurgen: Da sieht man mal, wozu acht Stunden Schlaf, eine gelegentliche Mango-Gesichtsmaske und Normal Mapping führen können.



Screenshot aus Deus Ex: Invisible War

TESTURTEIL
Deus Ex: Invisible War

ENTWICKLER Ion Storm	**ANBIETER** Eidos	GRAFIK	–%
SPRACHE Deutsch	**USK-FREIGABE** Ab 16 Jahre	SOUND	–%
TERMIN Out now	**INTERNET** www.deusex.com	STEUERUNG	–%
		ATMOSPHÄRE	–%
		SPIELDESIGN	–%
		MEHRSPIELER	–%

Leider können wir euch noch keine Bewertung abgeben. Wir sind noch am Spielen. Nur so viel: Vorsicht! Extrem hohe Suchtgefahr.

–%



100 % Gameplay.

STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTLICH.

GRATIS-DEMO-CD UNTER WWW.DEUSEX.DE BESTELLEN.













- Überarbeitete Xbox-Fassung mit zusätzlichen Missionen
- Ursprünglich fürs US-Militär entwickelt
- Gleichzeitige Steuerung zweier Teams
- Kooperativer Zweispieler-Modus

»Gurkenlaster bekommen neuerdings Geleitschutz.«

Mützenverein

Ihre Kanone füttern Sie woanders und wilde Ballerorgien können Sie sich mit Ihrer Schwiegermutter liefern. Kluges Köpfchen und Geschick sind gefragt, denn bei FULL SPECTRUM WARRIOR kommt es auf die Taktik an.

Entspannt bewegen wir uns durch die verlassene Stadt des Krisengebiets. Mit zwei Panzern und acht Mann Verstärkung passiert uns in einer leeren Stadt schon nichts. Unsere Kameraden unterhalten sich über Frauen und Nuttendiesel. Genau wie in der PCA-Redaktion. Dann kreuzt aus einer Seitenstraße plötzlich ein Lastwagen auf und stellt sich unserem Konvoi in den Weg. Die Straße ist gesperrt, der verängstigte Fahrer des Trucks flüchtet, bevor wir ihn durchsuchen können. Jetzt bricht die Hölle los. Eine Rakete schlägt urplötzlich in einen unserer Jeeps ein. Von einer gewaltigen Explosion erschüttert, ziehen wir uns zurück, während unser Panzer den Angreifer aufs Korn nimmt.

MILI-TANTE

Was nach einem Kriegsbericht der Amis im Irak klingt, ist die erste Mission von *Full Spectrum Warrior*. Der Vergleich mit dem Golfkrieg kommt nicht von ungefähr: Ursprünglich sollte der Taktik-Shooter aus dem Hause Pandemic eine Militär-Simulation im Auftrag der US-Regierung werden. Doch spätestens seit *America's Army* weiß man, dass auch staatliche Spiele stattlich sein können: Die spannenden Scharmützel auf den Straßen der fiktiven Stadt Zekistan ließen uns auch nach Feierabend kaum los.

G. BALLER, ABWESEND

Wer nach Rambo-Vorbild alles wild abballern will, kann gleich weiterblättern. *Full Spectrum Warrior* fordert im Gegensatz zu vergleichbaren Titeln nicht den Zeigefinger, sondern Ihren Denkapparat. Zwei Teams mit jeweils vier Soldaten stehen unter Ihrer Obhut. Obhut ist dabei wörtlich zu nehmen, denn das Ableben eines Ihrer Kämpfer ist gleichzeitig eine schmerzhafte Trennung von einem guten Freund. Durch ihre Persönlichkeiten wachsen Ihnen die Infanteristen richtig ans Herz. Zum anderen dürfen Sie lediglich einen Ihrer Soldaten verlieren – nach zwei mit digitalem Blei voll gepumpten Helmträgern ist der Einsatz zu Ende. Doch um alle Truppen unbeschadet durch die 13 angekündigten Missionen zu bringen, ist Sorgfalt angesagt. Sie bewegen sich vorsichtig von einer Ecke zur nächsten, nutzen zerschossene Autos als Deckung und achten sorgfältig auf Ihre knappen Munitionsvor-


»Halbgläubige beten nur auf einem Knie.«


»Einige Soldaten haben einen Schatten.«



»Nicht nur Gynäkologen schauen öfter in die Röhre:«

»Der untere Soldat hat einen sitzen.«

FULL SPECTRUM WARRIOR

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Pandemic/THQ
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Raven Shield, Conflict Desert Storm 2
INTERNET:	www.fullspectrumwarrior.de

räte. Die Aufteilung in zwei Truppen eröffnet Ihnen neue strategische Möglichkeiten. Beispiel: Einer der bösen Buben will mit seinem Maschinengewehr die Lackierung unseres Transporters zerkratzen. Da er jeden Soldaten schon beim Annähern mit ein paar großkalibrigen Löchern bedenkt, wagen wir keinen Frontalangriff. Stattdessen suchen wir mit dem Alpha-Team Deckung und lenken die Aufmerksamkeit und Kugeln des Schützen auf uns, während Team Bravo unbemerkt um den Häuserblock kracht und den Waffennarr von hinten überrascht. Andere Situation: Zekistanische Rebellen verschanzen sich in einem Hotel und stellen mit den Geiseln alle möglichen fiesen Sachen an. Spezialtruppen infiltrieren von oben das Gebäude und Sie sorgen an beiden Ausgängen dafür, dass keiner der Terroristen sich für einen Touristen ausgibt. Hochspannung und überraschende Wendungen garantiert!

BEKLEMM DICH NICHT!

Grafisch macht *Full Spectrum Warrior* schon jetzt eine gute Figur. Die Bewegungen Ihrer Infanteristen sehen verflucht realistisch aus, besonders die Animationen fürs Robben haben es uns angetan. Brennende Häuserruinen und zerschossene Autowracks sorgen für eine spannungsgeladene Atmosphäre. Wie in den Büroräumen von PC ACTION überfällt uns ein beklemmendes Gefühl – der Tod lauert an jeder Ecke – im Spiel zum Glück nur der virtuelle. Außerdem lockern Ihre Waffenbrüder die Kriegsstimmung auf – die geistreichen Diskussionen und Kommentare sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen. So bekommen Sie nach einem erfolgreichen Abschuss schon mal ein paar Kraftausdrücke um die Ohren gehauen, worauf der Teamleiter den Schuldigen zügelt. Ein „Yes, Sir!" beendet das Gespräch, zumindest bis zum nächsten Gefühlsausbruch nach einem gelungenen Einsatz. Keine Frage, wird das Level-Balancing noch bis zum Verkaufsstart feinjustiert, kann THQs erfrischend innovativ in Szene gesetzter Taktik-Shooter zu einem der Überraschungshits im heißen Spieleherbst avancieren. ALEXANDER FRANK

KOMMENTAR



ALEXANDER FRANK

Wow! Meine Finger sind mit Tastatur und Maus zusammengewachsen – selten hat mir ein Kriegs-Shooter so gut gefallen. Mit seinen strategischen Elementen und taktischen Entscheidungen ist *Full Spectrum Warrior* weit mehr als primitives Geballer, so viel ist sicher. Da stört es mich als Kettensägen-Freak kein bisschen, dass ich kein einziges Mal meine Lieblingswaffe in der Hand halte. Wie Chef Bigge lasse ich die Drecksarbeit einfach meine Sklaven erledigen und konzentriere mich auf wichtigere Sachen. Schon nächsten Monat soll die finale Version kommen. Aber dann schnappt die sich wahrscheinlich einer der Kollegen. Das Leben ist unfair!

PARTEIGENOSSEN

AL AFAD

Al Afad ist ein Pechvogel. Jahrelang hat er als Rebell für die Unabhängigkeit Zekistans gegen die Sowjets gekämpft, doch dann zerfiel die UdSSR und er war dabei nicht gerade der große Held. Seitdem ist die Drecksau rechts gesinnt und lässt seinen Frust an friedlichen Einsiedlern aus.

DIE KOALITION

Die Koalition besteht aus NATO-Streitkräften der USA, Großbritanniens, Australiens, Kanadas, Polens, Spaniens und der Tschechischen Republik. Ihre Ziele sind die Eliminierung des Al Afad, der Sturz seines Regimes und das Beenden der ethnischen Säuberungen. Als Spieler dienen Sie dieser Partei.

DIE TERRORISTEN

Es gibt zwar Unmengen dieser Unterstützer des Al-Afad-Regimes, jedoch besitzen sie kaum militärische Kraft – alle Fahr- und Flugzeuge haben die Alliierten bereits zu Schrott verarbeitet. Trotzdem sind die Typen gefährlich und verwenden nicht selten hinterhältige Taktiken.

DIE VEREINTEN NATIONEN

Wenn Zivilisten oder Soldaten an plötzlicher Gewichtszunahme durch Blei leiden, sind sie im Lager der Vereinten Nationen richtig. Die Ärzte kümmern sich um Wunden, außerdem füllen Sie Ihre Munitionsvorräte auf. Da werden Sie geholfen! Aber: Geschickte Taktiker sehen die Sani-Zelte höchst selten von innen.



- Basierend auf der gleichnamigen Brettspiel-Vorlage
- 4 Rassen
- Squad-basierte Kampftruppen
- 6 Truppentypen
- Bis zu acht Spieler im LAN/Internet

»Ohne ihre Geburtszange geht eine gute Hebamme nicht aus dem Haus.«

Schlachtenfummler

In WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR brüllen Sie nicht nur Orks an. Gleich drei verschiedene Rassen wollen Ihnen ans Leder. Wir unternahmen einen Ausflug ins Krisengebiet.

Da es der Menschheit auf Mutter Erde zu eng wird, muss ein neuer Platz her. Deswegen breiten sich unsere Nachkommen in der gesamten Galaxie aus. Dass diese Expansion nicht ganz ohne Widerstand vonstatten geht, ist nicht verwunderlich. Anscheinend gingen die irdischen Space Marines den Truppen des Chaos, der Eldar und Orks gehörig auf den Sack. Diese beschlossen daraufhin, die lästige Menschheit einfach auszurotten. Dies passt dem Imperator der Erdwürmer vorn und hinten nicht, und so baden Sie den Schlamassel für ihn aus. In den elf geplanten Missionen nehmen Sie fremde Planeten ein, kämpfen um Ressourcen und bauen Ihre Technologien aus. Klingt zugegebenermaßen unspektakulär. Doch was Entwickler Relic Entertainment uns zeigte, überrascht sogar Strategie-Kenner. Während Sie bei vergleichbaren Titeln mühsam Ihre Vorratskammern auffüllen, eröffnet *Dawn of War* eine neue Möglichkeit. Statt Rohstoffe abzubauen, erobern Sie auf dem gesamten Spielfeld verteilte Punkte. Je mehr dieser Dinger Sie sich unter den Nagel reißen, umso schneller regeneriert sich der Ressourcenvorrat. Diesen stecken Sie in Ihre Basis – und hier wartet bereits die nächste Neuerung, denn die muss nicht unbedingt ein zentrales Lager am Arsch der Spielewelt sein. Besser, Sie bauen kleine Camps an den strategisch wichtigen Punkten, die Sie erobert haben. Vorteil: Nach einer verlorenen Schlacht marschieren Sie nicht mehr erneut stundenlang bis zur Basis des Gegners. Der nächste Stützpunkt liegt lediglich ein paar Sekunden entfernt. Wenn das nicht mal für ein Offensiv-Spektakel sorgt ...

DIE SPIELREGELN

Obwohl bei *Dawn of War* die Schlachten ganz klar im Vordergrund stehen, sorgt Relic Entertainment auch für ein komplexes, aber nicht kompliziertes Wirtschafts- und Aufbausystem. Neben den für Strategiespiele üblichen Bau-Kraftwerk-dann-darfst-du-Fabrik-aufstellen-Regeln, besitzt fast jedes Gebäude eine Upgrade-Möglichkeit. Beispielsweise rüsten Sie Wachtürme mit Raketenwerfern auf und Ihr Bollwerk erweitern Sie um eine Kloster-Funktion, damit Ihre Truppen mit Telekinese-Fähigkeiten ausgestattet sind. Apropos Truppen: Diese gliedern sich von Anfang an in so genannte Squads, drei bis acht Mann starke Gruppen. Ein Anführer, lässt die Gruppenmoral zusätzlich steigen – für eine schwierige Schlacht fast schon überlebensnotwendig.

FATALITY

Ihren Widersachern heizen Sie kräftig ein. Vor allem im Nahkampf gibt es für jeden Einheitentyp spezielle Finish-Moves – *Mortal Kombat* lässt grüßen. Während des Kampfes zoomen Sie jederzeit ins Geschehen, um manch harte Attacke haut-

»Stark dezimiert: Rote Armee Fraktion.«

»Beim Casting zu Shrek 3 kam es zu einer Keilerei.«

»Können beim Gruppensex nützlich sein: Ständer.«

»Neue Instrumente: Slipknot.«

WARHAMMER 40.000: DOW

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Relic Entertainment/THQ
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	LoE, Warlords Battlecry 2
INTERNET:	www.dawnofwar-game.de

nah zu genießen. Explosionen lassen den Gegner durch die Luft fliegen, Orks spießen ihre Feinde kurzerhand auf und virtuelle Körperteile pflastern den Boden. Wer Abstand bevorzugt, kommt auch auf seine Kosten: Sie rüsten die Einheiten desselben Typs mit verschiedenen Wummen auf – die Gegnerhorden lassen sich mit Raketen-, Flammenwerfer oder Minigun auch aus der Entfernung beseitigen. Durch die comicartige 3D-Grafik wirken die Szenen eher lustig als brutal – Jugendschützer können also getrost in den Urlaub fahren.

HAMMER-OPTIK

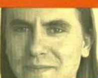
Der Spielverlauf überzeugt unter anderem mit Skript-Sequenzen. Der stufenlose Übergang vom Intro zum Schlachtfeld verdeutlicht die wunderschöne Optik von *Dawn of War*. Die Kampfeinheiten sind allesamt gut animiert und bei Fabriken und anderen Konstruktionen bekommen Sie jede Phase des Aufbaus mit. Noch effektreicher geht es natürlich beim „Abbauen" zu. Die gewaltigen Explosionen der Gebäude oder die Massenschlachten mit Unmengen an Einheiten, Geschrei und Blei arten zu spektakulären Vorstellungen aus. Bei einem Gefecht in einer orkischen Siedlung – mit schätzungsweise 100 bis 120 Einheiten – ging es dermaßen beeindruckend zur Sache, dass wir die Steuerung für einen Moment sogar vergaßen. Irgendwann war es natürlich zu spät, dafür brannte und qualmte es an jeder Ecke.

KOMM ENDLICH!

Für *Dawn of War* müssen Sie das Brettspiel nicht kennen. Relic Entertainment scheint es zu gelingen, einen für Einsteiger und Profis gleichermaßen geeigneten Titel zu produzieren. Momentan balanciert der Entwickler noch die einzelnen Einheiten aus und testet dazu ausgiebig den für bis zu acht Spieler geplanten Mehrspieler-Modus. Die finale Version sollen wir für einen ausgiebigen Test schon im nächsten Monat in die Griffel bekommen. Her damit! ALEXANDER FRANK

KOMMENTAR

ALEXANDER FRANK



Ehrlich, anfangs wollte ich *Dawn of War* nicht in die Hände nehmen: „Basierend auf einer Brettspielvorlage". Pfff! Ist doch etwas für langhaarige Dauerstudenten! Weit gefehlt, wie die endlich anspielbare Vorschau-Version gezeigt hat. Vor allem die Squad-Aufteilung und der eindeutige Schwerpunkt auf Action (statt auf Basisbau und anderen Kleinigkeiten) lassen mich hoffen, dass der Titel nach dem Erscheinen das hält, was er verspricht – epische, opulent in Szene gesetzte Schlachten, gespickt mit einer Prise Taktik. Ja, ich will!



- Bis zu 6 Partymitglieder
- Mehr als 500 Gegenstände
- Taktisches Echtzeit-Kampfsystem
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Frei zoom- und drehbare Kamera
- Direkte Steuerung von Fahrzeugen

AUF DVD
VIDEO

»Polnische Autoschieber immer dreister. Demontage jetzt schon während der Fahrt.«

Trock 'n' Roll!

In THE FALL – LAST DAYS OF GAIA kämpfen Sie sich auch in Fahrzeugen durch den heißen Wüstensand. Das Endzeit-Rollenspiel schickt sich an, Gothic 2 vom Thron zu stoßen. Wir haben in unserer Hauptstadt bereits Probe gespielt.

Bereits mit dem 2001 erschienenen *Gothic* bewiesen deutsche Spieledesigner, dass sie sich nicht zwangsläufig hinter der internationalen Konkurrenz verstecken müssen. Tausende Rollenspielfans waren von den vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung und der spannenden Story begeistert. Auch *The Fall – Last Days of Gaia* soll Sie durch eine interessante Geschichte in den Bann ziehen. Seit mehr als zwei Jahren werkeln die Jungs von Silver Style Entertainment in Berlin an dem Endzeit-Rollenspiel, das im Oktober erscheinen soll. Das postapokalyptische Szenario erinnert stark an den Klassiker *Fallout* und stammt aus der Feder von Lead-Designer Carsten Strehse.

WÜSTE ORDNUNG

Im Jahr 2062 kostete eine globale Katastrophe die Menschheit fast ihre Existenz. 21 Jahre später ziehen Sie durch das Ödland der USA, um Rache zu nehmen. Rache an einem Unbekannten, der bei einem Überfall auf Ihr Dorf nicht nur für den Tod Ihrer Mutter, sondern auch für das Verschwinden Ihres Vaters und Ihrer Schwester verantwortlich ist. Klingt nach dem Streifen *Postman* mit Kevin Costner, oder? Auf Ihrem Kreuzzug sehen Sie sich mit einer vollkommen unwirtlichen Welt konfrontiert. Wie im deutschen Bundestag haben brutale Gangs das Sagen, und alles, was zählt, ist das Recht des Stärkeren. Blöderweise sind Sie eines der Weicheier dieser Welt und suchen sich deshalb Unterstützung für Ihr Vorhaben. Als die Kunde an Ihr Ohr dringt, dass sich im Südwesten eine Organisation bildet, die sich „Regierung der Neuen Ordnung" nennt, sehen Sie Ihre Chance gekommen.

KOMM DOCH MIT!

Sie hoffen nicht nur auf ein paar schlagkräftige Mitstreiter, sondern auch auf etwas zum Beißen. Denn Supermärkte, Pizzabuden und Burgerbrutzler sind längst Geschichte. Stattdessen schieben Sie sich jetzt Brotkanten hinter die Kinnlade und spülen mit Wasser nach. Neben Nahrung verteilt die neue Regierung auch Waffen an Freiwillige, die sich dort als Söldner verdingen. Also nichts wie hin! Nach einer schwierigen Reise erhalten Sie kurz nach Ihrer Ankunft gleich den ersten Auftrag. Sie sollen einer finsteren Gang von so genannten Ratskulls den Garaus machen, die die Bevölkerung terrorisiert. Selbst wenn Sie Ihre Schutzengel mitzählen, sind die Typen noch immer locker in der Überzahl.



»Die Toten Hosen sind endlich online.«



Gemeinsam mit Silver Style Entertainment sorgen wir bei Ihnen für den Durchblick. Der Spiele-Entwickler lässt eine Grafikkarte Ati Radeon 9800 Pro mit 128 MByte für Ihren Zockerhobel springen. Ein anderer glücklicher Gewinner darf einen Blick hinter die Kulissen des Spieleentwicklers werfen. Silver Style Entertainment lädt für einen Tag lang zum Spionieren nach Berlin ein und erlaubt Ihnen, den Designern in ihren heiligen Hallen über die Schulter zu schauen. Die Fahrtkosten mit der Bahn (2. Klasse) innerhalb Deutschlands sind im Preis enthalten.

DAS KANNST DU ABSTAUBEN!

Wenn Sie gewinnen wollen, müssen Sie uns lediglich ein cooles Foto schicken. Aber nicht von Ihrem letzten Saufgelage, sondern eines, das Sie in Endzeitpose zeigt. Egal, ob Sie sich dafür in einen ausgetrockneten Flusslauf hocken, in einem Abbruchhaus mit Opas Filzhut als Modell posieren oder in Lederkluft neben einem ausgebrannten Auto grinsen.

Adressieren Sie Gammel-Post an:

Computec Media AG,
Redaktion PC ACTION,
Kennwort: The Fall,
Dr.-Mack-Str. 77,
90762 Fürth

oder senden Sie eine E-Mail mit dem Kennwort „The Fall" an gewinnspiel@pcaction.de.

Unter allen Einsendern verlosen wir zudem *The Fall*-T-Shirts und Baseballcaps.



Abbildung ähnlich

Also stellen Sie sich eine bis zu sechsköpfige Truppe aus den verrücktesten Typen zusammen. Da ist zum Beispiel der flinke Scharfschütze Keno, der glaubt, jede Frau rumkriegen zu können. An Kampflesbe Agnes beißt sich allerdings auch er die Zähne aus. Die Veganerin verdingt sich als Sani Ihrer Truppe und scherzt gern mit Butch, der jede Schrottkarre wieder zum Laufen bringt. Dieses Muskelpaket können Sie gut brauchen. In *The Fall* heizen Sie nämlich auch mit Fahrzeugen durch die Gegend. Egal ob Buggy, Pick-up, Hummer oder Panzerfahrzeug. Ermöglicht von einer bemerkenswerten Physik-Engine, springen Sie damit über Hügel wie junge Gazellen und fliegen so elegant durch Kurven, als säße Colin McRae persönlich am Steuer. Einige der Flitzer haben sogar Waffen an Bord und können damit große Hindernisse aus dem Weg räumen.

FINDE DEINE KAMPFADER!

Gefechte laufen in simulierter Rundenmanier ab. Grundsätzlich führen Sie Ihre Mannen in Echtzeit in die Schlacht. Jedoch bestimmen Sie optional, wann pausiert werden soll. Beispielsweise bei der Sichtung eines Feindes, eines leeren Magazins oder einer Explosion in der Umgebung. Das erlaubt Ihnen, Ihren Plan zu ändern und eine neue Taktik auszuprobieren und erinnert stark an die *Baldur's Gate*-Serie oder *KOTOR*. Grundsätzlich kämpfen Sie in *The Fall* mit harten Bandagen. Mehr als 100 verschiedene Waffen und Rüstungen stehen zur Wahl. Wenn Sie Frauen in Ihre Gruppe aufnehmen, kommen Sie also um drei billige Ikea-Kleiderschränke nicht herum. Dafür sind Ihre Mannen beim Umkleiden die reinsten Wirbelwinde. Während Sie in anderen Rollenspielen erst umständlich Charakter und Inventar öffnen und das gewünschte Objekt auf den passenden Körperteil ziehen müssen, zeigt sich das Endzeitepos innovativ. Klicken Sie in der Menüleiste auf einen Gegenstand, wird er entsprechend seiner logischen Funktion verwendet: Schuhe schnipsen automatisch an Ihre Quadratlatschen, Kopfbedeckungen auf die Birne und Knarren in die Flosse. Beim Kombinieren von Krimskrams aus dem Rucksack werden sinnvolle Verbindungen optisch hervorgehoben, sodass Herumprobieren weitestgehend entfällt. Aus einem Gürtel und einer Eisenplatte zaubern Sie beispielsweise eine Plattenrüstung, aus Draht ein Kettenhemd. Vorausgesetzt, Sie haben einen Hammer dabei und den entsprechenden Skill trainiert.

DIE KARTE BITTE

Die Bedienung der Menüs soll dafür sorgen, dass der Zocker nie schmerzlich aus der Spielwelt gerissen wird, erklärte uns Carsten Strehse im Interview. Bereits die Charaktererstellung läuft unorthodox ab. Sie melden sich bei der neuen Regierung und beantragen eine ID-Karte. Während Einsteiger per Dialog-Option einige Fragen beantworten, verteilen alte Rollenspiel-Hasen Erfahrungspunkte selbstständig auf die 14 Fertigkeiten und 70 Talente. Unter der Haube werkelt bei *The Fall* eine 3D-Engine, die die Berliner selbst gezimmert haben. Alle Gebäude sind in der ersten Ebene begehbar. Zur besseren Übersicht blendet das Dach aus. Auch für die Lokalisierung betreibt man Aufwand. Mehr als 80 Sprecher sollen insgesamt 182.000 Wörter Text in die Mikrofone husten, um eine stimmige Sprachausgabe zu garantieren. MARC BREHME



»Bei einem totalen Hänger hilft auch Viagra nicht mehr.«

THE FALL

GENRE:	Rollenspiel
ENTWICKLER:	Silver Style Entertainment
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	Oktober 2004
VERGLEICHBAR:	Fallout 2, Gothic, Baldur's Gate 2
INTERNET:	www.the-fall.com

KOMMENTAR

MARC BREHME

Dreck macht ja bekanntlich Speck und ich habe schon als Kind gern im Sand und Schmutz gespielt. Deswegen gefällt mir vor allem das coole Endzeit-Szenario von *The Fall*. Endlich mal keine grünen Orks oder schuppigen Drachen. Hier geht's mit ordentlichen Wummen richtig zur Sache. Da ich mich selbst auch als Rallyefahrer sehe, machen mir die rasanten Rasereien großen Spaß. Eigentlich stehe ich ja nicht so auf Rollenspiele, aber bei diesem könnte ich durchaus mal eine Ausnahme machen. Vorausgesetzt, die Kameraführung wird noch optimiert und die Aufträge sind spannend.



»Patrick Lindners Freund hat eine Blaseschwäche.«

Mann hat so seine Tage ...

Begleiten Sie unseren Helden Nathan den Heißen auf seinem Marsch durch die postapokalyptische Wüste von THE FALL. Sein Ziel: Rache! Doch bis dahin ist es ein langer und gefahrvoller Weg.

ERSTER TAG:

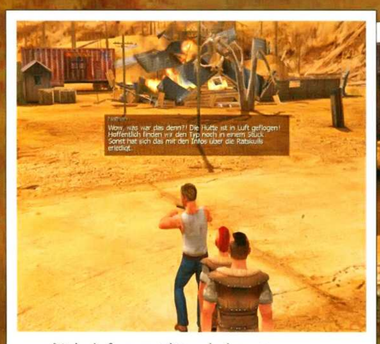
Ihr lebloser Körper liegt in meinen Armen. Ich halte sie eng an mich gedrückt, während um uns herum die Feuer langsam erlöschen. Der beißende Rauch treibt mir Tränen in die Augen. Oder heule ich etwa wegen des Todes meiner Mutter? Egal, denn in meinem Kopf breitet sich nur ein Gedanke aus: Rache! Ich bin nur einige Tage fort gewesen, in Sandrock. Bei meiner Rückkehr sah ich schon aus der Ferne den Qualm aufsteigen. Sie hatten das gesamte Dorf niedergebrannt. Wer? Ich weiß es nicht ... Räuber, Gangs, Choker ... Egal, sie werden dafür bluten müssen. Überall liegen Leichen, Häuser stehen in Flammen oder sind bereits ausgebrannt. Dann finde ich meine Mam. Dad und meine Schwester sind spurlos verschwunden. Nachdem ich die Frau beerdigt habe, die mir das Leben schenkte, mache ich mich auf. Es gibt Gerüchte über eine Siedlung, deren Anführer eine neue Regierung ins Leben gerufen haben soll. Sie suchen noch nach Söldnern. Die Gelegenheit! Vielleicht laufen mir bei einem Auftrag die Mörder über den Weg ... Hoffentlich!

ZWEITER TAG – MORGENS:

Dunkel erinnere ich mich, dass vor der großen Katastrophe, die vor über 20 Jahren die Welt veränderte überall Wälder standen und Gras den Boden bedeckte, doch davon zeugen nur ausgedörrte Bäume, als ich mich durch die staubige Wüstenlandschaft quäle. Schließlich kommt das verdammte Lager dieser neuen Regierung in Sicht. Sofort pöbelt mich eine schwer bewaffnete Wache an. Bleib locker, Pickelfresse, denke ich, erkläre ihm aber freundlich, dass ich als Söldner anheuern will. Der Typ wird geschmeidig und verweist mich zum Dorfplatz, auf dem Präsident Hayes an einer Hinrichtung teilnimmt. Ich komme genau in dem Moment an, als das Fallbeil dem armen Schwein die Rübe absäbelt. Aber Mitleid ist hier nicht angesagt. Hayes steht ungerührt daneben und quatscht mit zwei großen Kerlen, wohl seine Leibwächter. Ich laber ihn an, ob er noch Söldner braucht. „Wenn du was draufhast, immer!", meint er und schickt mich zu Lucas, wo ich einen Pass bekommen soll. Die Siedlung der neuen Regierung besteht aus einem Haufen heruntergekommener Hütten, schrottreifer Autos und Wohnwagen. Klasse. Lucas stellt mir einige merkwürdige Fragen. Beispielsweise, ob ich bereit bin, meinen Körper nach meinem Ableben der Gemeinschaft als Nahrung zur Verfügung zu stellen. Pah, es interessiert mich doch nicht, was nach dem Verrecken mit meinem Kadaver geschieht! Wie stark, intelligent und geschickt ich bin und wie gut ich mit Schusswaffen und Sprengstoff umgehen kann, will er wissen. Ob ich medizinische Kenntnisse habe und in der Wildnis überleben kann. Ich bin froh, als ich die Bruchbude endlich wieder verlasse.

ZWEITER TAG – MITTAGS:

Hayes wartet schon und schickt mich weiter zu einem Knaben namens Wesley, der einen Auftrag parat haben soll. Endlich! Die Überraschung ist groß, als ich in Wesley den langjährigen besten Freund meines Vaters erkenne. Ich hatte geglaubt, er wäre beim Überfall auf unser Dorf getötet worden. Er erklärt mir, dass er mit meinem Vater geflohen sei, als die Bande, die sich „Ratskulls" nennt, angegriffen und meine Mutter getötet hat. Vater schaffte es nicht! Er ist außerhalb der Siedlung der neuen Regierung beerdigt worden. Über meine verschol-



Mein Informant ist unbekannt verzogen.



Was machen diese Ratskulls hier? Wir zeigen's diesen fiese Ratten!

Für Hayes sind Hinrichtungen ein Mordsspaß.

lene Schwester Annie weiß Wesley nichts. Verdammt! Vielleicht ist sie noch am Leben. Er meint, Präsident Hayes habe mich ausgewählt, um die „Ratskulls" zu vernichten und den Anführer Phoenix zu töten. Wesley hält mich nicht für den Job geeignet, da Phoenix meinen Vater ermordet hat und ich mich von meinen Gefühlen beeinflussen lassen würde. Wie Recht er hat! Aber ich habe den Auftrag und soll zunächst David aufsuchen, der von den „Ratskulls" übergelaufen ist und nördlich der Siedlung haust. Wesley stellt mir einige ziemlich abgerissene Söldner vor, die als Begleiter infrage kommen. Fünf wähle ich aus. Viktor, den Sprengstoffexperten, der seinem Aussehen nach schon einige harte Kämpfe hinter sich hat. Ivana preist sich als Allroundtalent an und macht einen sehr durchtrainierten Eindruck. Carmen wirkt eher zurückhaltend, aber die anderen verraten mir, dass sie eine äußert geschickte Diebin ist. Mit Francis treffe ich den wohl hässlichsten Menschen aller Zeiten, ein Gesicht wie ein Ascheimer, seine Haare sind blau und stehen weit ab. Er protzt damit, ein hervorragender Fahrer zu sein. Wir werden sehen. Als Letzten nehme ich Butch, der sich laut Wesley sehr gut mit technischen Dingen auskennt. Wir brechen auf. Als Erstes will ich das Grab meines alten Herrn sehen. Dort lungern drei merkwürdige Typen herum, total vermummt. Ich verjage sie und knie neben dem Totenmal nieder, um mich von Dad zu verabschieden. Ich verspreche ihm hoch und heilig, seinen Tod zu rächen und meine Schwester zu finden.

ZWEITER TAG – NACHMITTAGS:

Wir ziehen nach Norden. Davids Hütte ist in noch miserablerem Zustand als die Siedlung der neuen Regierung. Das wird noch schlimmer. Eine gewaltige Explosion reißt das Gebäude auseinander. Vorsichtig schleichen wir ran. Hoffentlich lebt unser Informant noch. Hinter Kisten verstecken wir uns und beobachten drei in schwarzes Leder gehüllte Gestalten. Die machen gerade aus einem zerlumpten Typen Fleischsalat. Plötzlich bemerken sie uns. Sofort knalle ich den ersten der Lumpen ab. Wenige Atemzüge später liegen drei Leichen vor uns im Dreck. Dieser Anblick verschafft mir für einige Augenblicke Genugtuung, bevor ich kotzen muss. Doch Phoenix, die Ratte, hat den Löffel noch nicht abgegeben. Aber ich schwöre: Lange wird das nicht mehr dauern …

Fortsetzung folgt!

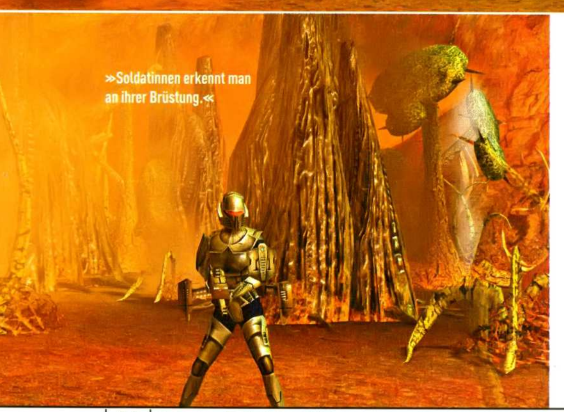
ANDREAS BERTITS

- 4 spielbare Parteien
- 4 Einzelspieler-Kampagnen mit jeweils sieben Missionen
- Skirmish-Modus mit 10 Karten
- 4 Mehrspieler-Modi mit 10 Karten
- Umfangreicher Editor geplant
- Extrem viele Kombinationsmöglichkeiten beim Einheitenbau
- Detailliertes Schadensmodell
- Verformbare Planetenoberflächen

»Breiten sich aus wie die Pest: die Marsern.«

Wettbrennen!

Echtzeit-Strategie-Fans aufgemerkt! Mit EARTH 2160 zieht ein Orkan am Strategie-Himmel auf, der uns bereits im Vorfeld umgeblasen hat.



»Soldatinnen erkennt man an ihrer Brüstung.«

Das sind tolle Neuigkeiten! Im letzten Teil der *Earth*-Serie schaffte es PCA-Ex-Tippse Alex Geltenpoth mit Ach und Krach die Menschheit zu retten. Nachdem das Homo-Sapiens-Pack in ein riesiges Raumschiff verfrachtet wurde, machte man sich auf den Weg zum sicheren Mars, der neuen Heimat der Menschheit. So endete *Earth 2150*. Was wir während eines Besuches bei Zuxxez-Entertainment erfuhren, stimmt uns zunächst traurig. Die Arbeit war nämlich für die Katz. Kurz bevor die zweibeinige Sippe den roten Planeten erreicht, dreht der Bordcomputer durch und verursacht einen Unfall, bei dem nahezu die gesamte Belegschaft das Zeitliche segnet. Na fein! Ihre Aufgabe ist es nun, mit einer Hand voll Menschlein den Mars zu bevölkern und die Zukunft der Erdlinge zu sichern. Wir wünschen viel Spaß!

PARTEITAG

Wer die preisgekrönten Vorgänger kennt, weiß, was auf

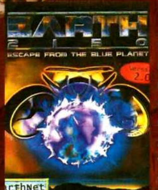
Dicke Titel

Bei Fans hat die *Earth*-Serie schon lange einen großen Stein im Brett. Da die Vorgänger aber schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, stellen wir Sie Ihnen gerne noch einmal vor. Alle sind inzwischen als sehr günstige Budget-Versionen erhältlich. Schlagen Sie zu!



Earth 2140 (1997)

Konnte unsere Tester damals nicht recht überzeugen: Mit 74% lag der Titel weit unter der Referenz *C&C Alarmstufe Rot*. Toll: Mit nur 30 Märkern war das Spiel ein unerwarteter Preis-Leistungs-Champion. Unverschämt: Der Titel vertilgt satte 100 MByte Ihrer Platte.



Earth 2150 (1999)

Ex-PCA-Redakteure Alex Geltenpoth und Dirk Gooding sind völlig von den Socken: Satte 92% kassiert der neue Genreprimus im Test. Geniale und – für damalige Verhältnisse – absolut innovative 3D-Grafiken sowie die tolle Spielbarkeit sind richtungweisend. Der „C&C3-Killer" schlägt ein wie eine Bombe.



The Moon Project (2000)

Zuerst als Add-on geplant, wurde der Titel schnell zum eigenständigen Vollpreisspiel erhoben. Unser Alex war völlig begeistert und gab dem Spiel schon wieder 92%. Packender Missionsnachschub und ein grandioser Mehrspieler-Modus bescheren dem Titel bis heute eine große Fangemeinde.

ihn zukommt. *Earth 2160* ist Echtzeit-Strategie in Reinkultur. Wie im Genre üblich, treten mehrere Fraktionen gegeneinander an und versuchen in einem wuseligen Wettrüsten die Feinde zu überrollen. Wie bei den Vorgängern streiten sich drei Mächte um die Vorherrschaft: die vom Schicksal geplagte Eurasische Dynastie (ED), die eigentlich friedliche Lunar Corporation (LC) und die zerstörungswütigen United Civilized States (UCS). Dazu kommt eine dubiose außerirdische Rasse, über die es aber noch keine Informationen gibt. Zuxxez sind halt alte Geheimniskrämer! Genaueres entnehmen Sie dem Extrakasten „Rassenmäher". Alle Arten haben die Möglichkeit, neue eigene Technologien zu entwickeln und einzusetzen. Das Ganze fängt wie üblich damit an, dass Sie sich ein schnuckeliges Basislager einrichten, von dem Sie sich zur Erkundung des Areals aufmachen. Um neue Technologien zu entwickeln, benötigen Sie ein oder mehrere Forschungslabore. Wenn Sie mehrere Laboratorien errichten, können Sie diverse Forschungen parallel vorantreiben. Vorteil: Es wird schneller aufgerüstet, Feinde müssen gegen fortschrittlichere Waffen antreten. Da Sie in der Entwicklungszeit den Gegnern nahezu schutzlos ausgeliefert sind, sollten Sie Ihre Basis entsprechend absichern, um nicht

»Wenn Roboterfrauen Blähungen haben, können Tampons zum tödlichen Geschoss werden.«

Rassenmäher

Bei *Earth 2160* gibt es vier spielbare Rassen, die unten im Einzelnen aufgeführt werden. Jede Macht hat unterschiedliche Truppen, Technologien und Gebäude. Dadurch gehen die Kriegsparteien auch mit variablen Taktiken zur Sache. Jede Fraktion verfügt über mindestens 13 Basis-Bauwerke und 13 Einheitenarten.

Eurasische Dynastie (ED)

Nach der Zerstörung der Erde flüchteten die Menschen mit einem riesigen Raumschiff. Durch einen Unfall kamen lediglich die Führungskräfte auf dem Mars an. Die ED agiert aus riesigen Gebäudekomplexen heraus, die aus einer Vielzahl von Bausteinen zusammengeschustert sind.

Lunar Corporation (LC)

Das friedliebende Mondvölkchen hat ebenfalls die Heimat verloren und sucht sein Glück jetzt auf dem roten Planeten. Die LC wohnt in mächtigen, zusammengefrickelten Hochhäusern. Der Clou: Die Gebäude können die Gravitation außer Kraft setzen und sich bewegen.

United Civilized States (UCS)

Wenn man eine Partei als böse bezeichnen kann, dann die UCS. Die angriffslustige Maschinenhorde macht sich auf den Weg zum Wüstenplanet. Von dort aus will sie ihre Stellung festigen und sich das gesamte Universum unter den Nagel reißen.

Alien

Seit langer Zeit schlummerte die außerirdische Rasse im Mars-Gefängnis. Die Strahlung der landenden UCS-Schiffe erweckte das Pack aus dem künstlichen Koma. Jetzt versuchen die Extraterrestrischen dem Knast zu entfliehen und eine eigene Zukunft aufzubauen.

Foto: action press

urplötzlich überrannt zu werden. Nur wer das richtige Verhältnis zwischen Forschung, Bauerei und Feldzügen findet, hat eine Chance auf den Kampagnensieg.

FREIER MITARBEITER GESUCHT!

Neben dem üblichen Echtzeit-Firlefanz haben sich die polnischen Co-Entwickler Reality Pump einige nette Feinheiten einfallen lassen. Bei *Earth 2160* gibt es erstmals so genannte „Virtual Agents", eine Art Tagelöhner, die Ihnen zur verbesserten Forschung, Einheitenführung, im Bergbau und bei Spionage-Aktionen dienen. Diese zwielichtigen Typen werden bei Auktionen verhökert, bei denen jede Partei bieten kann. Schon hier tut sich eine neue taktische Komponente auf: Wenn Sie merken, dass Ihr Gegner an einem Agenten interessiert ist, treiben Sie einfach den Preis nach oben. Auf diese Weise fügen Sie dem Widersacher einen erheblichen finanziellen Schaden zu. Außerdem erinnern sich die Söldner an ihre alten Verträge und bauen demnach Sympathien für die Kriegsmächte auf. Je länger ein virtueller Freund für Sie arbeitet, umso schwerer kann ihn der Gegner abwerben. Hinzu kommt, dass Agenten Gefühle für Gleichgesinnte entwickeln.



»Noch nicht ganz ausgereift: neue Herdplatte von Siemens.«

»11. September: Die Türme sind rechtzeitig weggelaufen.«

So kommt es vor, dass ein Helfer einen anderen mag, liebt oder sogar hasst. Diese Haltung hat direkten Einfluss auf Vertragsverhandlungen. Möglich also, dass ein Agent für wenig Geld bei Ihnen anheuert, weil Ihr Gegner den Kollegen eingestellt hat, den er am meisten hasst. Eins zeichnet die Kerle aus: Treue. Ein eingestellter Agent käme niemals auf die Idee, mit einem anderen Arbeitgeber anzubandeln. Ist das nicht lieb?

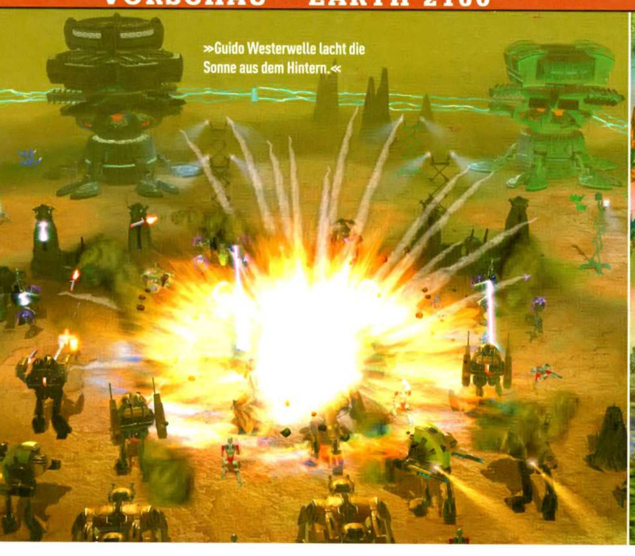
ALTER BAUER!

Oberste Priorität ist natürlich, eine schlagkräftige Armee aufzustellen und mit dieser die feindlichen Basen in Schutt und Asche zu legen. Die Beschaffenheit der Einheiten bestimmen Sie. Dank des modularen Konstruktionssystems können Sie aus einem großen Bauteil-Sortiment schöpfen und die Figuren so aussehen lassen, wie Sie es wünschen. Je weiter Sie im Spiel vorankommen, umso mehr Elemente stehen Ihnen zur Verfügung. Außerdem gibt es Bauteile, die der Spieler nicht von Anfang an produzieren darf. Diese erhält man nur, wenn ein entsprechendes Alien-Artefakt gefunden wird, es Ihnen ein Alliierter überbringt oder Sie es einfach vom Gegner stehlen. Dazu kommt, dass es die Grundstoffe Wasser, Metall und Silikon in verschiedenen Ausführungen gibt, was sich auch auf das Aussehen der Einheiten und Gebäude auswirkt. Laut Hersteller gibt es für jede einzelne Einheit über 30.000 Kombinationsmöglichkeiten. Starker Tobak und ein deutlicher Hinweis auf die zu erwartende Spieltiefe. Beim Basisbau verhält es sich ähnlich. Auch hier gibt es jede Menge kleinerer Komponenten, die Sie an Ihren Gebäuden anbringen können. Passen Sie Ihre Basis doch einfach genau an den Bodenuntergrund an und machen Sie sie dadurch noch sicherer! Die Lunar Corporation erstellt beispielsweise Häuser, die stark an den Turmbau zu Babel erinnern. Jeder Abschnitt wird auf einen anderen gestapelt. Dabei wirkt sich die Reihenfolge der Teile direkt auf die Eigenschaften des gesamten Gebäudes aus. Auch hier sind die Kombinationsmöglichkeiten praktisch unbegrenzt. Fast so wie bei einem Lego-Baukasten.

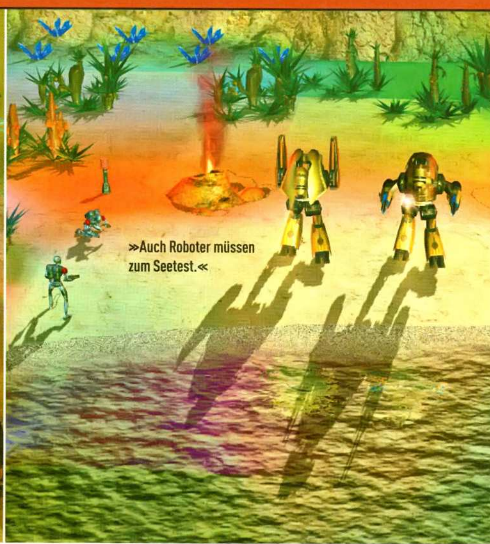
DEINE SPUREN IM SAND ...

Technisch soll sich *Earth 2160* in völlig neuen Dimensionen bewegen. Dank der eigens entwickelten Earth-4-Engine spurten die Truppen jetzt schon in einer brillanten optischen Verpackung durch die Gegend. Wer an Spielfiguren heranzoomt, stellt fest, dass

»Versprechen gehalten: Helmut Kohls blühende Landschaften im Osten.«



»Guido Westerwelle lacht die Sonne aus dem Hintern.«



»Auch Roboter müssen zum Seetest.«

dieser Detailgrad in Strategiespielen bis dato unerreicht ist. Auf Neudeutsch: *C&C Generäle* go home! Treffer hinterlassen deutliche Schmauchspuren auf der Oberfläche der Mechs. Mit der Zeit sehen die Teile genauso verkommen aus wie Herrn Bigges Familienkutsche. Ferner stampfen schwere Kampfmaschinen fette Krater in den Boden, während leichte Fußtruppen nur kleine Tapser produzieren, die der virtuelle Wüstenwind schnell verweht. Sämtliche Schatten und Lichtquellen berechnet das Programm natürlich in Echtzeit, was der gesamten Spielwelt einen sehr plastischen Eindruck verleiht. Das verwendete Hollow-Lightning-Verfahren verpasst metallischen Oberflächen die optimale Spiegelung, ohne dabei das Spielerauge zu überfordern. Um die Marsoberfläche authentisch darzustellen, arbeitet Reality Pump übrigens mit originalen NASA-Bildern. Da frecherweise noch niemand aus der Redaktion auf dem Mars war, konnten wir die Echtheit des Materials allerdings nicht überprüfen. Unterstrichen wird das taktische Vergnügen durch einen überaus gelungenen Soundtrack. Hierfür zeichnen der polnische Komponist Maciek Pawlowski und ein Teil des Krakauer Symphonieorchesters verantwortlich. Für *Earth 2160* komponierte man satte 29 Musikstücke, von deren 5.1-Qualitäten wir uns vor Ort überzeugten. Mehr zu diesem Strategiehammer erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben. RALPH WOLLNER

INTERVIEW „EARTH 2160 – EIN SPIEL OHNE GRENZEN."



»Frisst ihre Männchen: Schwarze Witwe.«

Alexandra Constandache ist eine Frau wie ein Vulkan. Sie kommt aus Transsilvanien, ist im Jahr 977 geboren und ernährt sich von Blut. Die heiße Zuxxez-Chefin biss auch bei PC ACTION an und stand uns Rede und Antwort zu *Earth 2160.*

PC ACTION Erwartet uns mit *Earth 2160* ein ebensolcher Kracher wie *Earth 2150*?
ALEX CONSTANDACHE: Na klar, aber besser. *Earth 2160* wird alles Dagewesene in den Schatten stellen. Dank der unzähligen taktischen Möglichkeiten werden wir einen wirklich neuen Meilenstein im Strategiespiel-Genre setzen.

PC ACTION Wird *Earth 2160* sehr blutig?
ALEX CONSTANDACHE: Ja, aber in erträglichem Maß. Aufgrund meiner Herkunft erfreuen mich jegliche Blutspritzer sowieso. Wie derbe es beim fertigen Titel zur Sache gehen wird, werdet ihr schon sehen.

PC ACTION Gibt es diesmal eigentlich Infanterie-Einheiten?
ALEX CONSTANDACHE: Und ob! Fußvolk ist bei *Earth 2160* von hoher Bedeutung. Die Knaben dienen als Scouts, besetzen leere Kampfeinheiten und die LC-Mädels können sogar fliegen. Dies ist seit *2140* der erste *Earth*-Teil, bei dem Infanteristen eine Rolle spielen. Inzwischen können Menschen auch in 3D ordentlich dargestellt werden. Ralph ... konzentrier dich mal.

PC ACTION Äh, ja ... Welche Engine kommt bei *Earth 2160* denn zum Einsatz?
ALEX CONSTANDACHE: Wir benutzen unsere eigene, brandneue Earth-4-Engine. Ziel ist es, die grafische Qualität eines Ego-Shooters zu erreichen und diese sogar noch zu übertreffen. Man muss dabei bedenken, dass sich bei einem Echtzeit-Strategiespiel deutlich mehr Einheiten und Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden, die aus unzähligen Polygonen bestehen und berechnet werden müssen. Bei First-Person-Shootern sind das in der Regel um die 100.000 bis 200.000 Polygone, bei *Earth 2160* arbeiten wir mit mehr als einer halben Million. Wenn du, anstatt dauernd in meinen Ausschnitt zu schielen, mal auf den Bildschirm gucken würdest, siehst du selbst, dass *Earth 2160* schon jetzt sehr detailliert aussieht.

PC ACTION Ja, Alex, das stimmt. Sieht grandios aus. Aber wie steht es eigentlich mit der Hintergrundgeschichte von *Earth 2160*?
ALEX CONSTANDACHE: Die Handlung wird in filmreifen Zwischensequenzen erzählt. Natürlich erfährt man auch während des Spiels ständig Neuigkeiten, die einem den Eindruck vermitteln, direkt am Geschehen beteiligt zu sein.

PC ACTION Und wie groß fällt der Spielumfang aus?
ALEX CONSTANDACHE: Wir werden der *Earth*-Gemeinde einen ordentlichen Brocken zum Fraß vorwerfen. Wer alle Einzelspieler-Kampagnen lösen will, hat über 100 Stunden Freude mit dem Titel. Dazu kommt der Mehrspieler-Modus, mit Einstiegsmöglichkeit in bestehende Spiele, Mehrspieler-Speicheroptionen und Echtzeit-Stream-Video-Reports. *Earth 2150* wird bekanntlich heute noch kräftig gezockt.

PC ACTION Ja (schwitz!) ... Danke für das Interview, Alex!
ALEX CONSTANDACHE: Danke dir, Ralph, für die Blutspende ... Wir sehen uns beim nächsten Vollmond.

EARTH 2160

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Reality Pump/Zuxxez/Deep Silver
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	Dezember 2004
VERGLEICHBAR:	Warcraft 3, C&C Generäle
INTERNET:	www.earth2160.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Hilfe! Ich sehe überall kleine Männchen, die irgendetwas von mir wollen. Wer die Nerven hat, die kleinen Bälger unter Kontrolle zu halten, sollte sich um eine Stelle als Flohzirkus-Direktor bewerben. *Earth 2160* ist auf dem besten Weg, der Echtzeitstrategie-Gemeinde genau das zu geben, was sie will: kontrollierbares Chaos. Und das Ganze in einem optischen Gewand, welches im Strategiegenre seinesgleichen sucht. Der Startschuss für die attraktive Wuselorgie fällt frühestens im Dezember dieses Jahres. Bis dahin sollten Sie die Vorgänger noch einmal rauskramen, um sich warm zu zocken. Viel Spaß!

»For our English readers: This is Brand and Burg.«

Brandmännchen

Wenn Sie es geschickt anstellen, ist in KNIGHTS OF HONOR bald ganz Europa Feuer und Flamme.

Die Kirchturmuhr schlägt Mitternacht. Eine vermummte Gestalt huscht über den Marktplatz und dringt unbemerkt in die Festung ein. Im nächsten Moment unterbricht ein Schrei die Stille: „Er ist tot! Der König ist tot! Sucht den Mörder!" Der Plan ist aufgegangen. Ihr Attentäter konnte den fiesen Monarchen aus der Welt schaffen. Jetzt ist der Weg frei für Ihren Spion, den Sie vor Monaten am Hof eingeschleust haben. Mühsam erschlich er sich die Gunst des Herrschers und wurde schließlich zum Thronfolger nominiert. Bald wird das Eis zwischen Deutschland und Österreich schmelzen und Ihre Macht in Europa ganz ohne kriegerische Auseinandersetzungen steigen. Tja, so eine Marionettenregierung ist schon was Feines. Doch leider klappt das in *Knights of Honor* nicht immer. Vor allem, wenn Sie einen unerfahrenen Ritter auf derart heikle Missionen entsenden. Maximal neun dieser nützlichen Gefährten schließen sich Ihnen in Sunflowers Echtzeit-Strategiespiel an. Je länger ein Ritter unter Ihrer Fuchtel dient, desto besser wird er in seinem Job. Folgende sechs Berufe gibt es: Marschall, Spion, Händler, Grundeigentümer, Bauherr und Kleriker. Entsenden Sie Ihre Armee, um eine Stadt einzunehmen, empfiehlt es sich auf jeden Fall, einen Ritter mitzuschicken. Dadurch steigt nicht nur die Moral der Truppen, obendrein erhalten die Soldaten Angriffs- und Verteidigungsboni.


»Liegt im hohen Norden: Grünland.«

SEI SCHLAU!

Im Gegensatz zu herkömmlichem Eroberungs-Kram spielt bei *Knights of Honor* das politische Geschick eine Schlüsselrolle. Anhand einer Weltkarte, die an *Risiko* erinnert, schließen Sie Bündnisse, sorgen in diversen Königshäusern für Nachkommen aus den eigenen Reihen und brummen Ihrem Volk in harten Zeiten höhere Steuern auf. Haben Sie vom Verhandeln die Schnauze voll, schalten Sie in die Kampfansicht und kommandieren in bester *Panzers*-Manier Ihre Gefolgsleute während einer Schlacht. Waren Sie erfolgreich, wechseln Sie in die Strategiekarte. Anhand dieser bauen Sie eroberte Städte aus und rekrutieren frische Truppen. Nett! BENJAMIN BEZOLD

KNIGHTS OF HONOR

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Black Sea Studios/Sunflowers
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	1. Oktober 2004
VERGLEICHBAR:	Stronghold, Age of Empires 2
INTERNET:	www.knightsofhonor.com

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Knights of Honor ist so was von komplex, dass ich mich am Anfang von der Fülle an Lösungsmöglichkeiten regelrecht erschlagen fühlte. Soll ich meine Gegenspieler mit Spionen unterwandern und hinterrücks ausschalten oder schleime ich mich bei den Deppen erst ein und überrenne sie, sobald ich eine schlagkräftige Armee zusammenhabe? Eine knifflige Sache. Selten war die Wiederspielbarkeit bei einem Strategietitel höher. Wenn die Black Sea Studios jetzt noch das Balancing in den Griff bekommen und die Benutzerführung vereinfachen, wage ich auf alle Fälle einen Abstecher ins virtuelle Mittelalter.


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein

»Wer zu schnell von hinten kommt, ist nicht nur bei Frauen unbeliebt.«

»Ist ausgebüchst: Der kleine Puck.«

»Auf Eis gelegt: Bully Parade «

Kühn hakeln

Als Überschriften-Erich noch für Deutschland zum Stock griff, geizten Krankenkassen noch nicht beim Zahnersatz. Zum Glück ist es ungefährlich, sich mit NHL 2005 aufs Glatteis zu wagen.

Jeder Tag in der PC ACTION-Besserungsanstalt ist wie ein Eishockey-Spiel. Die Kuriersendung mit den *Doom 3*-Mustern trifft ein? Da befördert man liebe Kollegen per Bodycheck in die Feuerschutztür, um das Päckchen als Erster zu ergattern. Natürlich haben wir auch eine „Strafbank", so wird zumindest in Meetings der Platz neben dem Chefredakteur genannt. Unsere Affinität zu unterkühlter Gewalt mit Stöcken ist jedenfalls so groß, dass wir freudig zu EA Sports pilgerten, um das neue Werk der Eishockey-Götter zu begutachten.

MACH' DICH FREI

Produzent David Littman verkündet Spielfluss und offenes Eis als die Trendthemen für die neue Saison: „Bei *NHL 2004* sorgen wir für mehr Tiefgang, aber es gab zu viele Checks und regelrechte Spielerverstopfungen. Diesmal verteilt sich das Personal besser auf der Eisfläche". *NHL 2005* bietet auch neue Kontrollmechanismen, um die Teamkameraden einzusetzen. So lässt sich in *FIFA*-Manier Verstärkung bei der Manndeckung anfordern, die doppelte Defensivzange ist aber mit Strafzeit-Risiko verbunden. Wie oft man aufs Sünderbänkchen muss, hängt vom Schiedsrichter ab. Dank neuer Persönlichkeits-Profile wird mal streng, mal mit mehr „Blut"-Großzügigkeit gepfiffen. Im Angriff können Sie auf die Steuerung des designierten Passempfängers wechseln, noch bevor er den Puck hat. Also selber in eine brillante Position schlittern, den Pass anfordern und vollstrecken. Gelangen Sie hinters gegnerische Tor, versuchen Sie per Knopfdruck einen automatischen „Wrap-around", auf gut deutsch Bauerntrick. Dank der Wahl verschiedener Aufstellungen geraten selbst Bullys taktischer.

SPIELEN WIE EIN WELTMEISTER

Den Manager-mäßigen NHL-Karrieremodus weitet man aus. Endlich können Sie auch die DEL nachspielen oder mit Nationalmannschaften am World Cup teilnehmen. Im Gegensatz zu normalen WMs nehmen hier alle Top-Spieler teil, weil der Cup außerhalb der NHL-Saison stattfindet. Gänzlich unernsthaft geht es dagegen bei „Free4All" zu, einem feuchtfröhlichen Mehrspieler-Vergnügen für bis zu vier Mitstreiter. Hier wird nach dem Prinzip „jeder ist sich selbst der Nächste" nur das halbe Spielfeld genutzt, um auf ein Tor zu ballern und die Rivalen herzhaft umzuhauen. Zu den Präsentations-Verbesserungen gehören abwechslungsreichere Stimmungs-Animationen vor Matchbeginn. Zum Beispiel laufen die Mannen der San Jose Sharks bei Heimspielen durchs offene Maul eines Pappmaché-Haifischs aufs Eis – albern, aber wahr.

HEINRICH LENHARDT

NHL 2005

GENRE:	Sportspiel
ENTWICKLER:	EA Sports/Electronic Arts
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	NHL 2004
INTERNET:	www.easports.com/games/nhl2005

KOMMENTAR



HEINRICH LENHARDT

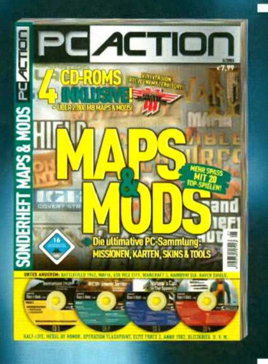
Zwei Schritte vor, einen Schritt zurück: Das bewährte EA-Sports-Tanzmuster der jährlichen Updates sorgt bei *NHL 2005* für eine Lockerung der Defensiv-Strenge des Vorgängers. Massig Sololäufe und Traumpässe mögen nur bedingt realistisch sein, aber sie machen nun mal am meisten Spaß. Außerdem hat man die Torhüter ja nicht ihres Könnens beraubt. Die neuen Steuerungsfinessen sollten auch Veteranen beschäftigen, die in den Karrieremodus tiefer denn je versinken dürfen. Die Spielmodi-Bandbreite verspricht genug Abwechslung, um sich die Zeit während des mal wieder drohenden Streiks in der „echten" NHL zu vertreiben.

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!







PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Re-daktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.

PC ACTION: Battlefield 1942
Das geht ab! Der Action-Hit von Electronic Arts ist mächtig auf dem Vormarsch und hat nicht nur optisch eine Menge zu bieten, sondern zeichnet sich auch durch viele Einheiten und taktische Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus. Selbstverständlich finden Sie die besten Tipps auch gleich auf der Heft-DVD!

PC ACTION: Maps & Mods
Vier CD-ROMs, gefüllt mit 2.800 Megabyte an Maps & Mods, bietet das gleichnamige Sonderheft der PC ACTION. Massenhaft Zusatzkarten, Kampagnen, Skins und Tools zu 20 aktuellen Top-Spielen liefern Motivation genug , um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in die virtuelle Lieblingswelt abzutauchen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

- ❒ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!**
- ❒ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
- **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
- **„PC-ACTION-Sonderheft Battlefield"** (Artikelnr. 002410)
- **„PC-ACTION-Sonderheft Maps & Mods"** (Artikelnr. 002357)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PA MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



»Dank moderner Technik ist Dracula auch tagsüber mobil.«

Schlittentick

Geben Sie mal richtig Gas und hobeln Sie in XPAND RALLY mit 35 dicken Dingern durch enge Gassen. Hauptsache Ihre Einspritzpumpe funktioniert, Sie Schwein!

Im September will *Xpand Rally* der Konkurrenz die Auspuffrohre zeigen. Schon die vorliegende Vorschau-Version fährt sich vielversprechend – und das nicht nur aufgrund der aufgemotzten Autos.

GIB GAS, SCHROTTY!

Während Sie sonst Ihren Wagen nur teilweise zu Schrott verarbeiten, zerlegen Sie Ihr Auto hier in Einzelteile wie Kannibalen ihre Opfer. Dafür verzichten wir gern auf Originalkarren. Die 35 Wagen von *Xpand Rally* sind ohnehin realen Vorbildern nachempfunden. Bei unserer Probefahrt flogen die Fetzen: Als wir endlich die Ziellinie überquerten, fehlten unserer Schüssel zwei Reifen, die Motorhaube, Fensterscheiben, Scheinwerfer, Türen und die Stoßstange. Dabei flitzten wir gar nicht durch Polen, sondern durch Finnland. Der Zustand Ihres Rennboliden wirkt sich auf die Steuerung aus. Außerdem müssen Sie auf die Gesundheit des Piloten achten. Denn wer seinen Wagen gegen einen Felsen steuert oder Sprungmanöver mit anschließender Dachlandung ausführt, darf sich nicht wundern, wenn er sich verletzt. Je nach Aufprallart und -winkel sind verschiedene Körperzonen betroffen. Rasen Sie etwa mit 80 Sachen frontal gegen eine Mauer, brummt der Schädel dermaßen, dass Sie die Strecke eine Zeitlang verschwommen wahrnehmen. Dabei können Sie noch von Glück reden, dass Sie nicht gleich ins Gras gebissen haben – bei *Xpand Rally* ist dies durchaus möglich.

WELTENBUMMLER

Wie viele Blessuren Sie erleiden, legen Sie vor Spielbeginn fest. So stellen selbst Autobahnimmerrechtsfahrer sicher, dass sie alle Rennstrecken in Polen, Finnland, Kenia, Irland und den USA auch zu Gesicht bekommen. Im Karrieremodus beweisen Sie Ihr Können auf satten 70 Kursen, die das Spiel nach dem Baukastenprinzip immer wieder anders zusammensetzt. Damit Sie am Ende triumphieren, investieren Sie Siegprämien wie bei *Need for Speed: Underground* in über 800 Tuning-Teile. Mithilfe des mitgelieferten Editors basteln Sie zudem weitere Kurse. Überzeugend! ALEXANDER FRANK

XPAND RALLY

GENRE:	Renn-Simulation
ENTWICKLER:	Techland/Koch Media
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	24. September 2004
VERGLEICHBAR:	Colin McRae 4, DTM Race Driver 2
INTERNET:	www.xpandrally.com/de

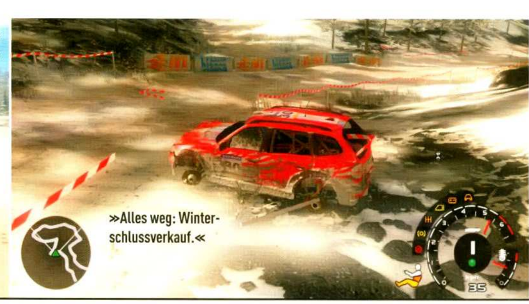
KOMMENTAR

ALEXANDER FRANK



Grafisch überzeugt mich *Xpand Rally*. Abgesehen von ein paar unscharfen Texturen wirkt die Optik detailverliebt. So springt mir schon mal ein Reh vor die Räder und das Wetter wirkt sich auf das Fahrverhalten aus. Hoffentlich baut der polnische Entwickler Techland bis zur Veröffentlichung noch eine vernünftige Soundkulisse ein. Bei unserer Vorschauversion bekam ich nur die monotonen Kommentare meines Beifahrers zu hören. Auch eine einfachere Steuerung muss noch her – die Wagen reagieren zu sensibel auf jede Bodenwelle. Davon abgesehen gibt es wenig zu meckern. Über schöne Gegenden mit verzweigten Rennstrecken und eine große Auswahl an Karren freue ich mich mehr als Kollege Bezold über seine rosa Strapse.


»Santa Claus hat neuerdings einen schicken Schlitten.«


»Alles weg: Winterschlussverkauf.«


FLATOUT
höher-schneller-weiter
„FlatOut überzeugt durch erstklassige Physik-Engine und guter Steuerung.“
Play the Playstation
„In keinem anderen Rennspiel sehen Massenkarambolagen bombastischer aus.“
PC Games 08/2004
„...rüttelt am Thron des Genrekönigs.“
Offizielles Xbox Magazin 08/2004
„FlatOut verbindet hervorragend Realismus mit kompromissloser Rallye-Action.“
Gamestar 08/2004
Inklusive Chrashtest-Dummy Weitfliegen
PC CD-ROM
PlayStation 2
XBOX
BUGBEAR ENTERTAINMENT
EMPIRE INTERACTIVE

»Godzilla gehäutet.«

Ungeheuer was los

Mit NEOCRON 2 geht Reakktors Online-Rollenspiel in die nächste Runde. Bei uns gibt's die 33 heißesten Infos zum kommenden Mehrspieler-Hit.

Online-Rollenspiele gibt es ja mittlerweile wie Sand am Meer. Ob Fantasy-Vertreter wie *Asheron's Call 2*, *Everquest*, das heiß erwartete *World of Warcraft* oder Science-Fiction wie *Star Wars Galaxies* oder *Anarchy Online* – mit tausenden von Mitspielern begeistern die digitalen Online-Welten immer mehr Zocker. Die deutschen Entwickler von Reakktor (siehe „Total verstrahlt!") erkannten diese Entwicklung und brachten im Jahr 2002 *Neocron* auf den Markt, einen Zwitter aus Massen-Rollenspiel und Ego-Shooter. Alles, was Sie über den Nachfolger *Neocron 2: Beyond Dome of York wissen* müssen, haben wir in 33 knackigen Fakten für Sie zusammengefasst.

[1] Folge mir!
Ursprünglich war *Beyond Dome of York* als Erweiterung für den Erstling geplant, wandelte sich aber zu einem eigenständigen Nachfolger.

[2] Doppelpack
Mit dem eingebauten Vorgänger hat sich die Größe der Online-Spielwelt von *Neocron 2* verdoppelt.

[3] Schmutzfink
Der Zocker findet sich in einer verdreckten, postapokalyptischen Welt wieder. Waschen brauchen Sie sich hier nicht.

[4] Der Renner
Spieler aus der *Neocron*-Szene nennen sich Runner. Vielleicht, weil Sie immer von Aufträgen getrieben werden?

[5] Massen, Auflauf
Bisher meldeten sich 16.000 Zocker zu Reakktors Online-Rollenspiel an, zu *Neocron 2* erwartet man mindestens doppelt so viele Zocker.

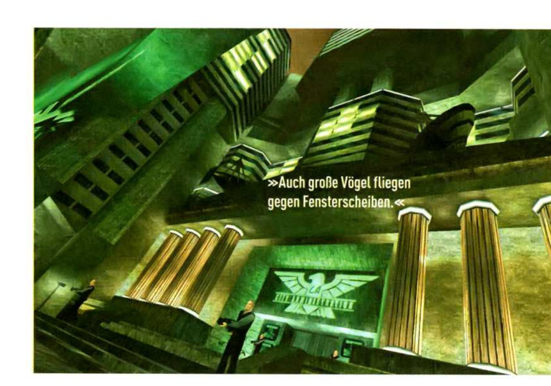
[6] Wird echt Zeit!
Das Besondere an *Neocron* ist das schnelle, actionreiche Kampfsystem, das in Echtzeit abläuft und an gängige Ego-Shooter erinnert.

[7] Arbeit, los!
Suchen Sie sich eine Beschäftigung: Attentäter, Fahrer, Ingenieur, Sanitäter oder Hacker.

[8] Klassentreffen
Vier Spielerarten stehen für Ihre Figur zur Verfügung: praktischer Alleskönner, listiger Spion, mystischer Psi-Mönch oder mächtiger Tank.

[9] Spiel Gott!
Das Aussehen Ihres Recken (Gesicht, Hautfarbe, Haare) gestalten Sie selbst. Dazu nutzen Sie die umfangreichen Funktionen des Charakter-Editors.

[10] Wahlkampf
Sie haben die Qual der Wahl: Entweder wohnen Sie in der



»Auch große Vögel fliegen gegen Fensterscheiben.«

»Der Proktologe führt stolz sein Arbeitswerkzeug vor.«

»Beim Einbeinlaufen der Paralympics lag Bruce Willis einsam an der Spitze.«

ungefährlicheren Metropole *Neocron* oder im zerstörten York, wo Korruption, Prostitution und Morde an der Tagesordnung sind.

11 Gang Bang
Die beiden Städte beheimaten zwölf Gruppierungen. Jede davon protzt mit eigenen Logos und Hintergrundgeschichten.

12 Rück an, Fänger!
Ein umfangreiches und simples Tutorial sorgt für einen problemlosen Einstieg in die Online-Spielewelt.

13 Da geht's lang!
Außerdem vereinfacht das praktische Navigationssystem blutigen Einsteigern die Suche nach Aufträgen.

ZEIG'S MIR!

Ein wirklich cooles Feature für alle Hardcore-*Neocron*-Zocker ist die monatlich erscheinende Spielzeitschrift *Neocronicle Magazine*, kurz: *NEMA*. Dort finden Sie spielinterne Nachrichten rund um die *Neocron*-Welt, Stekbriefe und Tagebücher von Runnern, witzige Horoskope, knifflige Kreuzworträtsel und sogar Restaurant-Führer über die Lokalitäten in *Neocron* und Umgebung. Das 20 bis 40 Seiten starke Magazin gibt's regelmäßig auf der offiziellen Homepage als pdf-Datei zum Angucken und Abspeichern.



14 Zurück zur Basis!
Im Hauptquartier Ihrer Fraktion bekommen Sie jederzeit allerhand Infos zu Aufträgen oder momentanen Vorgängen in der Spielwelt, um nicht den Überblick zu verlieren.

15 Sammelfieber
Die ersten Kämpfe bestreiten Sie in einem der vielen Dungeons. Dort sammeln Sie erst einmal Erfahrungspunkte und Moneten.

16 Rüstungsindustrie
Nach Ihrem Feldzug geht's zum Händler. Hier erhalten Sie Rüstungen und Waffen.

17 Gegen den Strich
Weitere Ausrüstungsgegenstände finden Sie auf illegalen Märkten in den Rotlichtvierteln der Online-Welt.

18 Emanzipation
Da stehen Männer drauf: Waffenläden in Dome of York nennen sich „Boobs 'n' Guns" (etwa Titten und Gewehre).

19 Gib mir zehn!
In Ihr Inventar passen zehn Waffen oder Items. Das sollte reichen, um jedem Gegnertyp die richtige „Behandlung" verpassen zu können. Am Anfang sind Sie sowieso froh, wenn Sie eine halbwegs vernünftige Wumme besitzen.

20 Jugend forscht
Sie können Gegenstände aber auch erforschen, bauen oder reparieren. Anleitung und bestimmte handwerkliche Fertigkeiten vorausgesetzt.

21 Stadtkrampf
Als Bewohner von *Neocron* sind Sie in Dome of York genau so beliebt wie Fürther in Nürnberg oder Schalker in Dortmund. Umgekehrt schaut es natürlich genau so aus.

22 Egofist
Suchen Sie Freunde! Gegen Monsterhorden haben Sie es allein um einiges schwerer. Manchmal geht auch gar nichts ohne Begleitung.

»Pater Noster: dämlicher Aufzug.«

»Wenn die noch lange rumstehen, fällt ihnen die Ecke auf den Kopf.«

23 Mehr, zahl!

Einzelgänger bezahlen auch wesentlich mehr bei ihren Einkaufstouren. Ganz schön dumm, was?

24 Aufwachen!

Wollen Sie trotzdem mal die feindliche Stadt besuchen, können Sie die Wachposten mit roher Gewalt überrumpeln und sich unauffällig reinschleichen.

25 Hackfresse!

Der Cyberspace in *Neocron*, das Hack.net, ermöglicht ebenfalls Attacken auf die verfeindete Stadt. Doch Vorsicht: Abwehrprogramme wie Firewalls machen Ihnen das digitale Leben schwer.

26 Vermöbeln

Ihre eigene Wohnung dürfen Sie mit sage und schreibe 140 verschiedenen Einrich-



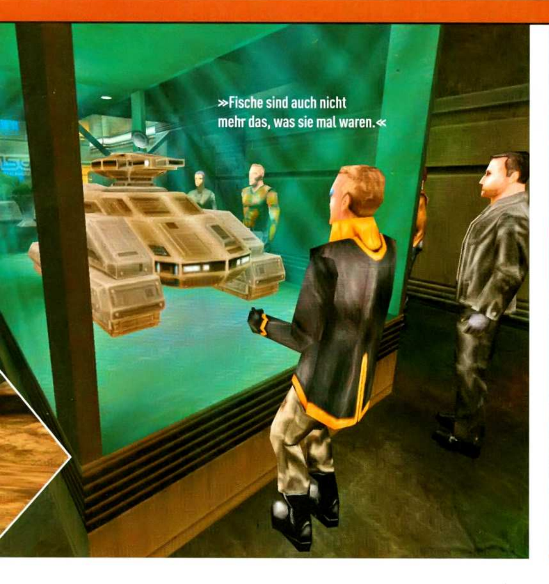
Beweg deinen Hintern!

Sie sind zu faul, permanent Ihre Beine als Fortbewegungsmittel zu benutzen? Kein Problem! Sobald Sie das nötige Kleingeld zusammengekratzt haben, dürfen Sie einen fahren lassen. Oder sich selbst ans Lenkrad setzen.

Flotter Dreier: Dicker Jeep, bewaffneter Beifahrer, Geschütz im Kofferraum - so muss eine ordentliche Spazierfahrt ausschauen!

Erinnerungen an den Gleiter aus der Star-Wars-Serie werden beim Anblick dieses pfeilschnellen Erkundungsfahrzeuges wach.

Auf die harte Tour: Besonders für Clanwars eignet sich dieser mächtige Truppenpanzer. Bis zu vier Zocker passen rein.





TOTAL VERSTRAHLT!

Was ist Reakktor eigentlich, was machen diese Leute und wo kommen Sie her? Wir helfen nach: Die deutsche Spielschmiede hat ihren Sitz in einer fast 70 Jahre alten Villa, irgendwo in Hannover. Seit 1991 (damals noch mit dem Namen Century Interactive) programmieren die Jungs und Mädels Zockerware. Das Erstlingswerk war übrigens eine Wirtschaftssimulation mit dem Namen Subtrade und erschien fürs Amiga-System. Insgesamt gehen 20 Spiele auf das Konto der Neocron-Macher.



tungsgegenständen schick vollpacken.

27 Laberbacke
In Ihren vier Wänden gibt es dank eines Terminals Kontakt zu anderen Spielern, ein Mail-Konto sowie Zugang zu Foren.

28 Hau rein!
Für Abwechslung im Alltag ist gesorgt: beim Neofrag in einer Art virtuellen Arena verbessern Sie Ihre Kampffertigkeiten und trainieren auf acht Karten mit anderen Spielern.

29 Charakterstark
Häufige Anwendung verbessert Fähigkeiten wie zum Beispiel Hacken oder Waffenumgang automatisch.

30 Schönheitswahn
Neue DirectX9-Features wie etwa Bump-Mapping peppen die drei Jahre alte Grafik gehörig auf. Zudem erhalten die Figuren mehr Polygone.

31 Mach dich nass!
Ein Wettersystem und Wassereffekte sollen für zusätzlichen Realismus sorgen.

32 Probieren geht über Studieren!
Den Vorgänger gibt es als 1,3 Gigabyte große Probeversion auf der offiziellen Homepage (www.neocron.de). *Neocron 2* können Sie innerhalb der nächsten Tage antesten.

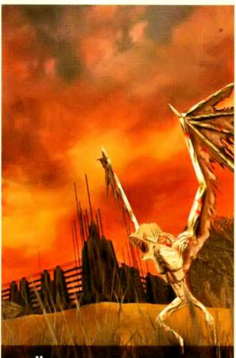
33 Mach's dir selbst!
Im September dieses Jahres dürfen Sie selbst Hand an *Neocron 2* anlegen und sich in die Online-Welt stürzen. Dann soll bereits die fertige Vollversion Ihren digitalen Betrieb aufnehmen. LUKASZ CISZEWSKI

Schau, Plätze!

Damit Ihren Augen nicht langweilig wird, gibt's in der riesigen Spielwelt viele unterschiedliche Umgebungen. Viel Spaß beim Erkunden!



SCHMUTZIG: DOME OF YORK
Die nagelneue Großstadt in *Neocron 2* beherbergt das Hauptquartier der Psi-Mönche. Praktisch: An jeder Ecke gibt's Stimulanzien jeglicher Art zu kaufen.



GEFÄHRLICH: WASTELANDS
Zwischen den beiden Städten befinden sich die Wastelands, eine riesige und gefährliche Wüste. Dort lauern nervige Mutanten und andere unangenehme Gesellen.



SCHLÜPFRIG: PEPPER PARK
Leichtbekleidete Tussis, zwielichtige Gestalten und illegaler Handel: Das Rotlichtviertel im Nordosten Neocrons ist genau unser Ding.

NEOCRON 2

GENRE:	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Reakktor/Koch Media
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	September
VERGLEICHBAR:	Anarchy Online, Neocron
INTERNET:	www.neocron.de

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Obwohl ich aus Zeitgründen so selten meine Nase in Online-Rollenspiele stecke, wie Dieter Bohlen sich in Monogamie übt, weckte *Neocron 2: Beyond Dome of York* mein Interesse. Als Action-Purist begeistert mich vor allem die Idee von Echtzeit-Kämpfen aus der Ego-Perspektive. Schön auch, dass es Reakktor nicht nur bei einem simplen Add-on belässt, sondern für den Nachfolger die Optik richtig aufgemotzt hat. Am besten aber gefällt mir, dass ich meine Bude selbst einrichten und mich abends dann im Rotlichtviertel leicht bekleideten Mädels widmen darf.

Schnapp sie dir alle!

Kinder sammeln Pokémon, Erwachsene Erfahrungen. In LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE dürfen Sie als Larry jede Menge davon machen. Ende des Jahres.

Würde Larry Lovage seine Lieblingsbeschäftigung zum Beruf machen, die Welt hätte eine Prostituierte mehr. Denn Dauerstudent Larry will nur das eine: Sex. Und das so oft wie möglich. Doch zwischen Wunsch und Vollzug existieren gewisse Diskrepanzen. Zwar landen selbst Gesichtsuntote wie Seal bei hübschen Frauen, doch das liegt vermutlich weniger am Aussehen als am Ruhm und der Gelegenheit. Larrys Defizit ist neben chronischem Geldmangel und Kleinwüchsigkeit ein viel zu großer Kopf – in Fachkreisen Hydrozephalus genannt. Mit dieser Melone auf dem Hals erntet er bei Frauen eher Spott als Dates. Aber Dates braucht er unbedingt, um bei der Fernsehshow „Swingles" zu gewinnen. Um zu punkten, bleibt ihm daher nur sein loses Mundwerk.

NICHT MEHR DER ALTE

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ist – wenn man den Ableger *Larry's Casino* außen vor lässt – Larrys siebtes Abenteuer. Erbsenzähler erheben an dieser Stelle vermutlich bereits ihren Finger und sagen „Aber der siebte Teil ist doch *Leisure Suit Larry: Yacht nach Liebe*, du Nachtwächter!" Jein. Das ist eine lange Geschichte. Die Kurzfassung lautet: Larry-Erfinder Al Lowe wollte ursprünglich nach Teil 3 die Segel streichen. Aussage: „Ich werde nie einen vierten Teil machen." Doch schon James Bond wusste: Sag niemals nie. Es kam wie es kommen musste. Ein weiteres Larry-Abenteuer entstand. Um sein Versprechen nicht zu brechen, bezeichnete Lowe es kurzerhand als Teil 5. Als kleiner Insidergag läuft übrigens ein gewisses *Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies* auf Larrys Studenten-PC. Falls Sie sich fragen, wie ein alter Sack wie Larry, der bereits zahllose Affären überstanden hat, plötzlich Student ist, können wir Sie aufklären. Es handelt sich bei dem Protagonisten von *Magna Cum Laude* nicht mehr um den bekannten Larry Laffer, sondern um seinen Neffen Larry Lovage. Den wesentlichen Charakterzügen tut das keinen Abbruch. Larry ist genauso sexhungrig und genauso eine Pfeife wie sein Onkel.

LIEBESKRIEGER IM EINSATZ

Als Schwerenöter beherrscht Larry alle Tricks, um sich Frauen gefügig zu machen. Eine typische Konversation verläuft etwa so: „Hey, Nancy!" – „Fall tot um, Arschloch!" – „In Ordnung, ich ruf dich später an." Erfolg hat Larry durch eine der



»Selbst im Waldorf-Kindergarten Luxus: zwei Gärtnerinnen.«

Aufhängen, sofort!

Im Heft finden Sie den ersten Teil eines wunderschönen Posters zum Spiel. Teil 2 folgt nächsten Monat.

- Teil 7 der Serie
- 15 weibliche Eroberungsobjekte
- 12 Arten von Minispielen
- Rund 10.000 Dialogzeilen
- Über 50 Sprecher

ältesten männlichen Erfindungen der Welt: Alkohol. Zunächst müssen Sie ein Gespräch anleiern. Während die zwei Turteltauben quatschen, lenken Sie in einem Extra-Fenster ein Spermium. Roten Gegenständen sollten Sie ausweichen, grüne einsammeln. Haben Sie den Bogen raus, ist die Dame zufrieden und bereit für das nächste Minispiel. Die Chose endet früher oder später regelmäßig beim Münzen-Werfen. Dabei sehen Sie Ihre Hand, die einen Viertel-Dollar zwischen den Wurstfingern jongliert. Mit der Maus bringen Sie die Münze auf Luftlinie zum Glas, das auf dem Tisch davor steht. Jetzt noch die Wurfkraft regulieren und die Münze setzt einmal auf und landet danach hoffentlich im Becher. Ist das der Fall, muss Ihre Herzdame Bier trinken. Ist sie dicht, sind Sie Ihrem Ziel ein gutes Stück näher. Trifft die Frau jedoch besser, fallen Sie irgendwann vom Stuhl: Verloren. Danach müssen Sie pullern. Larry packt mit Druck auf die „Strg"-Taste seinen Piephahn bereitwillig an jedem Ort aus und erleichtert seine Blase. Aber selbst wenn Sie gewinnen und gemeinsam auf ein Zimmer verschwinden, ist nicht aller Tage Abend. Sally Mae etwa, die scharfe Blondine vom Land, macht einen Rückzieher, als sie an einem gewissen Detail feststellt, dass Larry nicht jüdisch ist. Auch ein „Warte, ich konvertiere" bringt das Landei nicht ins Schlafgemach zurück.

GEREDE IST GOLD

„Larry wird bei jedem der Mädchen Aufgaben lösen müssen, hinzu kommen Nebenaufgaben, die er unterwegs erhält", erklärt Chefentwickler Brian Bilicki. „Wir gehen davon aus, dass es 20 bis 25 Stunden dauert, das komplette Spiel zu sehen." Das klingt nach einer Menge Spaß. Besonders freuen wir uns auf die deutsche Version. Für die klemmten sich bekannte Stimmen wie Oliver Pocher hinter das Mikro. Fallen die Gags genauso gut wie im Original aus, erwartet Sie eine Humorgranate. Wer traditionelle Rätselkost verlangt, dem bietet *Magna Cum Laude* so viel wie Rohkostsalat einem McDonald's-Jünger. Larry wackelt zwar wie gewohnt durch die Gegend, untersucht Objekte, redet mit Passanten, früher oder später läuft aber alles auf simple Knopfdruck-Minispiele hinaus. Wer für Zoten und Geschicklichkeitstests ein Herz hat, sollte das Spiel aber im Auge behalten. JOACHIM HESSE

LEISURE SUIT LARRY

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	High Voltage Software/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	(T)Raumschiff Surprise, Coupé
INTERNET:	www.who-is-larry.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Ich gestehe: Ich war skeptisch. Minispiele statt Rätsel? Kann mich das als leidenschaftlicher *Larry*-Fan der ersten Stunde beeindrucken? Nachdem ich nun ausführlich im neuen *Larry* um die Häuser ziehen konnte, muss ich gestehen: Ja, es kann. Bei mehr als einer Szene krümmte ich mich vor Lachen über Larrys Missgeschicke und die herzhaft schlüpfrigen Sprüche. Ich hoffe, Vivendi rettet den Wortwitz auch in die angekündigte deutsche Fassung hinüber.



»Finger weg, das ist doch Uschis Glas!«



»Nie wieder klebriges Klopapier!«

INTERVIEW

„WIR DACHTEN, ES SEI WITZIG ..."

Brian Bilicki ist, wie er selbst sagt „Perverted Programmer at Large". Auf Deutsch: Chefentwickler von *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*. Wir plauderten mit dem 35-Jährigen über Frauen, Umschnall-Dildos und Dating-Shows.



»Jetzt kennen Sie den Grund, warum der Ziegenpeter die Heidi nie küssen durfte.«

PC ACTION Ken schickt mich, um dir ein paar Fragen zu stellen. Die wichtigste zuerst: Wird Larry in *Magna Cum Laude* Sex haben?
BRIAN BILICKI: Ja. Definitiv ja.

PC ACTION Sehr gut. Und wie viele nackte Frauen gibt es im Spiel?
BRIAN BILICKI: Alle 15 weiblichen Hauptcharaktere tauchen in der US-Version oben ohne auf. In der europäischen Version sind sie wahrscheinlich sogar komplett nackt.

PC ACTION Was schätzt du an Frauen am meisten?
BRIAN BILICKI: Ich würde mich als „Brust-Mann" bezeichnen. Aber ein schönes Hinterteil ist ebenfalls nicht verkehrt.

PC ACTION Warum heißt das Spiel *Magna Cum Laude*?
BRIAN BILICKI: Den Terminus „Magna Cum Laude" verwenden amerikanische Universitäten als höchste Ehre, die ein Student mit seinem Abschluss erreichen kann. Larry ist ironischerweise aber kein Spitzenstudent. Da das Wort „Cum" im amerikanischen Slang auch Sperma bedeutet, dachten wir, es sei witzig, es im Titel zu haben.

PC ACTION Was ist das Lustigste, das Larry in *Magna Cum Laude* zustößt?
BRIAN BILICKI: Larry passieren viele witzige Sachen, während er versucht, in die Fernsehshow „Swingles" zu kommen. Mein ganz persönlicher Favorit ist, wenn von ihm verlangt wird, dass er einen Umschnall-Dildo verwendet, um mit einem der Charaktere zu schlafen, und er den Dildo im Dunkeln einem Teddybär umbindet und damit versucht, das Mädchen zu befriedigen. Kandidat Nummer 2 ist die Situation, in der Larry eine Karaoke-Version von „Lesbian Nights" in einer Schwulenbar zum Besten gibt.

PC ACTION Wie geht es Larry Laffer, dem ersten Larry?
BILICKI: Larry Laffer spielt in *Magna Cum Laude* den Berater seines Neffen Larry Lovage. Er gibt Tipps für die Aufgaben, um in die „Swingles"-Reality-Dating-Show zu kommen. Dann und wann taucht er auf. Der Spieler kann ihn auch in seiner alten Stammkneipe Lefty's besuchen. Wir haben den Schuppen für das Spiel neu gestaltet.

PC ACTION Wo ist Larrys weißer Leisure Suit abgeblieben? Wir konnten den Anzug im Spiel nicht entdecken.
BRIAN BILICKI: Larry Lovage verfügt über viele Outfits, trägt aber nicht den Anzug seines Onkels. Wir haben mit der Idee gespielt, den Leisure Suit als Easteregg einzubauen, entschieden uns aber am Ende dagegen. Das bedeutet nicht, dass er niemals wiederkehrt. Er befindet sich bloß nicht in dieser Version.

PC ACTION Ist es ein großer Verlust, dass Larry-Schöpfer Al Lowe am Design des Spiels nicht mitwirkt?
BRIAN BILICKI: Wir bei High Voltage Software hätten gern Al Lowe am Projekt beteiligt gesehen. Aber das ist nicht eingetreten. Wir haben alles probiert, um den Geist der Serie einzufangen, und das Ergebnis ist überaus lustig und sexy. Ein interessantes Spiel, das den Leuten hoffentlich gefällt. Ich glaube also nicht, dass es ein Verlust ist, dass Herr Lowe nicht im Team war. Das Spiel ist cool geworden, trotzdem wäre es nett gewesen, ihn an Bord zu haben.

PC ACTION Denkst du, jeder wird euer Spiel mögen oder können sich Larry-Veteranen eher weniger damit anfreunden?
BRIAN BILICKI: Junge, ich hoffe es. Wir haben uns zwar darauf konzentriert, den Geschmack eines Gelegenheitsspielers zu treffen, uns aber gleichzeitig bemüht, viele Dinge einzubauen, die Larry-Veteranen erkennen und schätzen werden. *Magna Cum Laude* soll dich zum Lachen bringen, witzig sein und sexy. Wenn wir diese drei Ziele erreichen, sind wir dem Geist des original *Leisure Suit Larry* treu geblieben.



»Im Wartezimmer zieht es sich heute mal wieder.«



»Typisch Frau. Kann nicht mal allein einen Tampon wechseln.«

AUF DVD VIDEO

Kleben Sie wohl!

Das Grauen nimmt kein Ende und droht Sie zu verschlingen. Auch der vierte Teil der SILENT HILL-Reihe – THE ROOM – fesselt wieder an den Monitor.

Es gibt Leute, die können Ihre Wohnungen nicht mehr verlassen, weil sie schlicht und ergreifend zu fett geworden sind. Nein, ich bin diesmal nicht gemeint! Und auch nicht Henry Townshend, der alles andere als eine Wuchtbrumme ist und trotzdem Probleme hat, an die frische Luft zu kommen. Als der Held von *Silent Hill 4: The Room* eines Morgens nach einem Albtraum erwacht, findet er seine Haustür von innen mit schweren Eisenketten verziert vor und die ganze Bude gibt unheilvolle Kratzgeräusche von sich. Jetzt heißt es: Spieler, übernehmen Sie und schon stecken Sie mitten drin.

TELEFONTERROR

Sie haben keine Ahnung, warum Ihre Wohnung total verrammelt ist. Das verschlafene Städtchen South Ashfield, das nur einige wenige Meilen vom namensgebenden Silent Hill entfernt liegt, hat man auch nicht zum Drehort von *Big Brother* auserkoren. Das alles macht absolut keinen Sinn und Sie entscheiden, den Schlüsseldienst anzurufen. Mist, kein Amt. Bevor Sie sich über die gekappte Telefonleitung Gedanken machen können, klingelt der Apparat. Unverständnis steht in Ihren Augen, als Sie den Hörer abnehmen und ein weit entferntes Rauschen vernehmen. „Rette... mich..." krächzt es Ihnen ins Ohr. Die unheimliche Anruferin klingt verzerrt und Sie spüren die Todesangst in der Stimme. Nachdem die Verbindung abbricht, vernehmen Sie ein lautes Poltern aus dem Bad.

AB IN DIE RÖHRE

Sie entdecken einen Tunnel, der Sie unvermeidlich anzieht und geradewegs in eine düstere Parallelwelt entführt. Um dem Geheimnis Ihrer Gefangenschaft auf die Spur zu kommen, erforschen Sie kranke Welten, unter anderem einen finsteren Wald, ein Gefängnis und ein obskures Hotel. Leichter gesagt als getan. Denn überall lauern abscheuliche Kreaturen, denen Sie mit Eisenstangen, Revolver und anderem Zeugs Paroli bieten. Blutige Zombie-Hunde und Geister, die aus Wänden krauchen, sind da noch die langweiligsten Gestalten. *Silent Hill 4* setzt auf eine eigenwillige, verzerrte Optik und eine unheimliche Soundkulisse. Zum ersten Mal seit Bestehen der Serie wechselt die bisher bekannte Verfolgerperspektive von Zeit zu Zeit auch in eine neue Ego-Sicht. Um sich nicht zu gruseln, wenn plötzlich ein bluttriefender Zombie um die Ecke biegt, müssten Sie schon eine ganze Packung Valium intus haben.

MARC BREHME



»Die meisten Berge bieten eine gute Aussicht.«

SILENT HILL 4: THE ROOM

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Konami
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	1. Oktober 2004
VERGLEICHBAR:	Silent Hill 3, Obscure
INTERNET:	http://de.konami-europe.com

KOMMENTAR





MARC BREHME

Als ich damit begann, die Vorab-Version von *Silent Hill 4: The Room* anzuspielen, ging es mir noch gut. Eine Stunde später stand mir Angstschweiß auf der Stirn, ich hatte Gänsehaut und traute mich nicht mehr ohne Baseballschläger auf das Verlagsklo. Es wäre ja möglich, dass dort aufgedunsene Zombies aus dem Wasserkasten steigen und mir nach dem Leben trachten. Nee echt, für den Test im nächsten Heft bin ich wirklich zu feige. Lukasz, alter Doomster, mach du das lieber!

JETZT MIT **KOMPLETTEM FILM** AUF DVD

Kompletter Spielfilm auf der Heft-DVD! Sci-Fi-Action: STARGATE Director's Cut

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 4,99

Im Heft: Kompletter SPIELFILM AUF DVD!

09/04 € 4,99

HÖLLISCHER KINOSPASS **HELLBOY** VON BLADE 2 - REGISSEUR GUILLERMO DEL TORO!

Roland Emmerichs Science-Fiction-Blockbuster **STARGATE** DIRECTOR'S CUT IN DOLBY DIGITAL 5.1 IN DEUTSCH UND ENGLISCH

PLUS: 60 Minuten WIDESCREEN-SHOW

★ DVD Über 100 Tests!

Scary Movie 3 Der Filmspaß auf DVD: Warum Sie im Heimkino noch lauter lachen!

Gothika Der Psychothriller mit Halle Berry







„Stargate" – Der Science-Fiction-Blockbuster
mit Kurt Russel und James Spader als kompletter Spielfilm in dieser Ausgabe auf der WIDESCREEN-DVD!

DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| NUR 4,99 EURO MIT KOMPLETTEN FILM AUF DVD.

TEST



Neue Fliegkraft

Mit neuen Hubschraubern stürzen Sie sich bei BATTLEFIELD: VIETNAM ins Gefecht.

Mehrspieler-Shooter | Mit 130 Megabyte ist der neuste Patch zu *Battlefield: Vietnam* ein echtes Schwergewicht. Da Version 1.1.14 auch spielerisch Neues bietet, sind wir froh, Ihnen das gute Stück auf der beiliegenden DVD frei Haus liefern zu können. Mit „Defense of Con Thien" erhalten Sie eine neue Karte. Zusätzlich gibt es zwei Helikopter, ein stationäres Geschütz und ein Voting-System. Zusammen mit jeder Menge kleinerer Verbesserungen definitiv ein sehr empfehlenswertes Stück Software. JOACHIM HESSE

Info: www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/de

»Locker: Hubschraube.«



»Können tödlich enden: Mückenstiche.«

Gefährlicher Speicher

Endlich können Sie FAR CRY ordentlich speichern. Theoretisch. Denn Crytek zog den Patch zurück.

Ego-Shooter | Die Welt hätte so schön sein können, hätte Crytek eine Schnellspeicher-Option in *Far Cry* implementiert. Mit dem Patch auf Version 1.2 holen die Coburger das nach. Wir werten deshalb, wie im Test angekündigt, das Spiel um zwei Prozent auf. Neue Spielspaßwertung für die Ausnahme-Ballerei: 91 Prozent. Da der Patch aber auf vielen Rechnern „unvorhergesehene Probleme" verursacht, raten wir Ihnen trotzdem abzuwarten, bis die Sache geklärt ist. Als Trostpflaster bekommen Sie auf DVD das gerade veröffentlichte Software Developer Kit. Ihrem eigenen Mod und einer „Total Conversion" sollte damit nichts mehr im Wege stehen. JOACHIM HESSE

Info: www.farcry.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER DIE MACHT



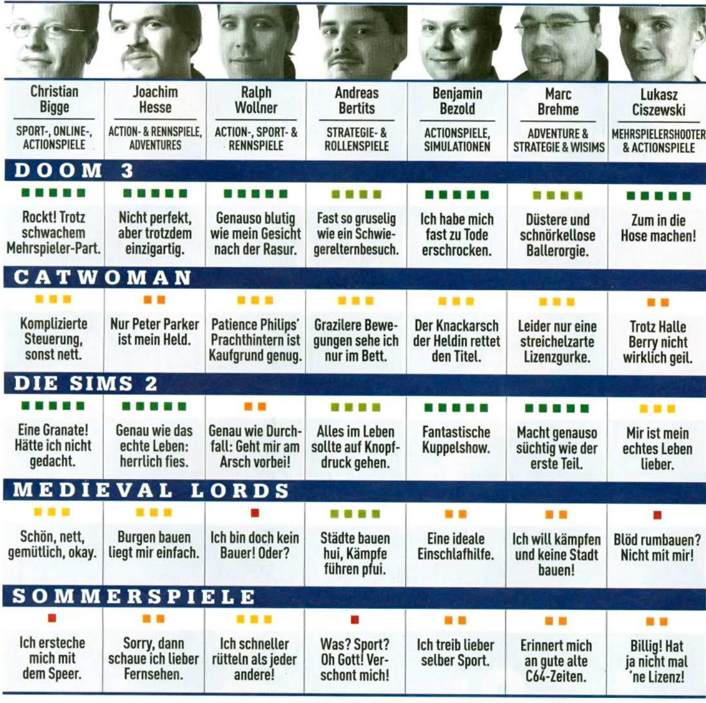
»Die alten Game-Boy-Modelle verzichteten noch komplett auf Grafik.«

Sanfte Sofa-Revolution

Diesen Sommer feiert ein guter Freund von mir ein geschichtsträchtiges Jubiläum: Die Fernbedienung. Herzlichen Glückwunsch von hier aus! Seit 50 Jahren bevölkert sie deutsche Wohnzimmer. Ohne Fernbedienung wäre mein Leben eine Qual. Das weiß ich, weil mein Fernseh-Zepter einmal eine Woche lang in einem Spalt meiner Couch verschwunden war. Machen Sie doch einfach mal den Selbstversuch und verbergen zu Hause das gute Stück vor dem Rest der Familie. Ich prophezeie: Ihre Welt wird im Chaos versinken. 1954 wäre das Versteckspiel noch kein Beinbruch gewesen. Oder vielleicht doch, denn die Bedienungsklötze von damals waren in der Regel durch einen langen Draht mit dem Fernseher verbunden. Perfekte Stolperfallen. Wenn ich mir heute den Kabelsalat meines PCs und der Konsolen ansehe, hat sich in gewisser Weise daran nichts geändert. Aber wenn die Spielewelt heute mit der Fernsehwelt von damals vergleichbar ist, können wir zumindest aus den bereits begangenen Fehlern lernen. Der erste drahtlose Helfer funktionierte damals zum Beispiel mit Licht. Blöd, dass die Glotze dadurch unter Umständen auch auf normalen Sonnenschein reagierte. Später gab es Ultraschall-Fernbedienungen. Meine Eltern besaßen ebenfalls so ein Teil. Ich erinnere mich noch an den lustigen Moment, als ich zufällig mit einer Hand voll Kleingeld klimperte und die Frequenz zum Ab- und Anschalten der Kiste traf. Das soll angeblich auch mit quietschenden Türen funktioniert haben. Während ich bei Fernsehgeräten mit dem Stand inzwischen gut leben kann, bin ich mit Infrarot-Gamepads noch unzufrieden. Sie verbrauchen mir einfach noch zu viele Batterien, sind zu schwer und reagieren meist einen Tick träger. Ich warte lieber darauf, *Duke Nukem* im Winter 2666 mit bloßer Gedankenkraft durch den virtuellen Raum zu lenken. Nur wer friert meine sterbliche Hülle bis dahin ein? JOACHIM HESSE

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Benjamin Bezold	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE
DOOM 3	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■
	Rockt! Trotz schwachem Mehrspieler-Part.	Nicht perfekt, aber trotzdem einzigartig.	Genauso blutig wie mein Gesicht nach der Rasur.	Fast so gruselig wie ein Schwiegerelternbesuch.	Ich habe mich fast zu Tode erschrocken.	Düstere und schnörkellose Ballerorgie.	Zum in die Hose machen!
CATWOMAN	■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■
	Komplizierte Steuerung, sonst nett.	Nur Peter Parker ist mein Held.	Patience Philips' Prachthintern ist Kaufgrund genug.	Grazilere Bewegungen sehe ich nur im Bett.	Der Knackarsch der Heldin rettet den Titel.	Leider nur eine streichelzarte Lizenzgurke.	Trotz Halle Berry nicht wirklich geil.
DIE SIMS 2	■■■■■	■■■■■	■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■
	Eine Granate! Hätte ich nicht gedacht.	Genau wie das echte Leben: herrlich fies.	Genau wie Durchfall: Geht mir am Arsch vorbei!	Alles im Leben sollte auf Knopfdruck gehen.	Fantastische Kuppelshow.	Macht genauso süchtig wie der erste Teil.	Mir ist mein echtes Leben lieber.
MEDIEVAL LORDS	■■■	■■■	■	■■■■	■■	■■	■
	Schön, nett, gemütlich, okay.	Burgen bauen liegt mir einfach.	Ich bin doch kein Bauer! Oder?	Städte bauen hui, Kämpfe führen pfui.	Eine ideale Einschlafhilfe.	Ich will kämpfen und keine Stadt bauen!	Blöd rumbauen? Nicht mit mir!
SOMMERSPIELE	■	■■	■■■	■	■■	■■	■■
	Ich ersteche mich mit dem Speer.	Sorry, dann schaue ich lieber Fernsehen.	Ich schneller rütteln als jeder andere!	Was? Sport? Oh Gott! Verschont mich!	Ich treib lieber selber Sport.	Erinnert mich an gute alte C64-Zeiten.	Billig! Hat ja nicht mal 'ne Lizenz!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = #*!&

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Bedeutung
91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Black Mirror	Unknown Identity	06/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
Spellforce: The Breath of Winter	Phenomic	08/2004
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Joint Operations:	Novalogic	09/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Asheron's Call 2	Turbine	02/2003
Everquest: Lost Dungeons of Norrath	Verant/Sony Online	01/2004
Star Wars Galaxies	Sony Online	02/2004
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 04	Codemasters	05/2004
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Gothic 2: D. Nacht des Raben	Piranha Bytes	10/2003
Star Wars: KOTOR	Lucas Arts	01/2004
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims 2	Maxis	10/2004
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußballmanager 2004	EA Sports	01/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2004	EA Sports	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks	03/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



»Die Gesichtscreme von Uschi Glas reinigt porentief.«

Schock-Star

Es ist vollbracht: Mit DOOM 3 erscheint das erste nicht indizierte id-Spiel seit zwölf Jahren. Doch das heißt nicht, dass Sie ein harmloser Shooter für Weicheier erwartet.

»Spinner reißen das Maul oft weit auf.«

»Ein voller Erfolg: Gruppenflextherapie.«



- 4 Schwierigkeitsgrade
- Keine Jugendfreigabe
- 27 Levels
- 12 Waffen
- 4 Mehrspieler-Modi
- 5 Karten
- 5.1-Surround-Sound



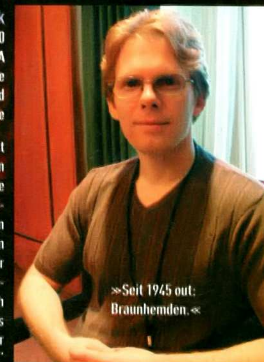
AUF DVD
VIDEO (NUR AUF AB-18-EDITION!)

Kindern Angst einzujagen, ist nicht wirklich schwierig. Da reicht es, Kollege Brehme samt Nikolaus-Uniform und riesigem Sack zur Weihnachtszeit in einen Kindergarten zu schicken, um kleine, nervige Bälger zum Heulen zu bringen. Bei Erwachsenen gestaltet sich so was komplizierter. Da bedarf es brennender Zombies, die stöhnend aus dunklen Ecken stürzen. Oder vier Meter großer Höllenkreaturen, deren Kraft locker ausreicht, Sie in Brei zu verwandeln. Diese Art von Horror nennt sich *Doom 3*. Inkontinenten Lesern raten wir, ihren Windelvorrat aufzustocken.

SCHATTENSPIELE

Das Spiel beginnt ähnlich wie *Half-Life*. Ihr digitaler Arbeitstag in der UAC-Forschungsstation auf dem Mars scheint anfangs langweilig zu verlaufen. Um es pseudo-poetisch auszudrücken: Die Ruhe vor dem Sturm. Plötzlich findet sich Flynn Taggart Junior, ein scheinbar gewöhnlicher Marine, in einem Albtraum wieder. Der Söldner ist von Dunkelheit, Zerstörung sowie dicken, dünnen und kopflosen Zombies umgeben. „Also genau

Oh, mein Gott!



»Seit 1945 out: Braunhemden.«

John Carmack
Geburtstag: 20. 8. 1970
Wohnort: Mesquite, Texas, USA
Technischer Direktor id Software
Miteigentümer und Gründungsmitglied (1991) von id Software

Wenn Carmack spricht, verstummen selbst die Chefs von Branchenriesen und lauschen gespannt. Der Mitgründer von id Software erlangte als Programmierer ungeheure Berühmtheit. Selbstbewusst verfolgte John Carmack bereits als Jugendlicher seinen Lebenstraum, Programmierer zu werden. Er schmiss das Studium, die Universität konnte seinen Wissensdurst nicht stillen: „Ich bin viel schlauer als die", dachte er damals über die Professoren: „Wie sollen die mir etwas beibringen?"

„Ich würde meinen GHz-Prozessor und meine High-End-Grafikkarte nicht für die guten alten Zeiten eintauschen, obwohl ich damals eine Menge Spaß hatte."

Erste Spiele programmierte John Carmack in seinem Job bei Softdisk. Viel wichtiger: Dort lernte er Tom Hall, John Romero und Jay Wilbur kennen. In ihrer Freizeit entwickelten sie *Commander Keen* und veröffentlichten es im Dezember 1990. Mit riesigem Erfolg: Bereits einen Monat später erhielten sie den ersten Scheck über $ 10.000. Sofort kündigten sie bei Softdisk und gründeten ihre eigene Firma, id Software.

„Manche Firmen da draußen bedaure ich. Die Gründer – oft großartige Ingenieure – sind jetzt Direktoren und managen nur noch. Meistens managen sie jedoch Leute, die lange nicht so gute Ingenieure wie sie selbst sind."

Berühmt und berüchtigt wurde John Carmack durch *Wolfenstein 3D*, den Urvater der Ego-Shooter. Seinen bislang größten Hit landete Carmack im Dezember 1994 mit *Doom*, das die gesamte Branche so stark beeinflusste wie kaum ein anderes Spiel. Carmack leistete sich mehrere Ferraris, blieb ansonsten aber trotz des Erfolgs auf dem Boden. Zumindest, wenn er nicht gerade seinem Hobby bei Armadillo Aerospace nachgeht. Das Ziel: der erste bemannte Weltraumflug von Amateuren.

„Es ist schön, ein Spiel zu haben, von dem man eine Million Stück verkaufen kann."

id Software blieb eine relativ kleine, überschaubare Softwareschmiede. John Carmack macht heute noch das Gleiche wie vor 15 Jahren: programmieren. Ganz einfach, weil es genau das ist, was er am besten kann und was ihm am meisten Spaß macht. Seit 2001 prangt sein Name in der Ehrenhalle der Academy of Interactive Arts and Sciences. Nur drei andere hatten vor ihm diese Ehre: Shigeru Miyamoto (*Super Mario*), Sid Meier (*Pirates!*) und Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*).



»Nur was für Freaks: Trockensurfen.«



»Spiegel TV bringt immer ekligere Reportagen.«

»Die Dopingvorwürfe gegen amerikanische Boxer waren unberechtigt.«

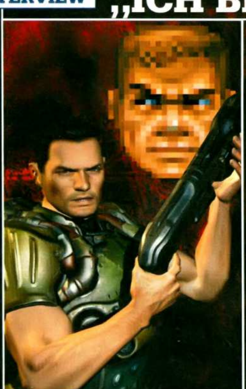
wie bei euch in der Redaktion", hören wir vorlaute Leser rufen. Nur schaut *Doom 3* besser aus. Es ist neben *Far Cry* das grafisch beeindruckendste Stück Software, das uns bisher über den Monitor flimmerte. Besonders grandios sind die Lichteffekte. Mit der Taschenlampe wagen Sie sich durch schwarze Korridore und erfreuen sich an dem physikalisch korrekten Schattenspiel. Mündungsfeuer färbt Zombiefratzen erst goldgelb, danach sorgen Kugeln für ungesundes Rot. Alle Gegnertypen wirken mit sabbernden Gebissen, Fleischwunden und blutigen Krallen derart bedrohlich, dass Sie vermutlich am liebsten Ihre Tastatur gegen den Bildschirm hämmern möchten. Das brauchen Sie aber gar nicht: Dafür sind ja die virtuellen Schießeisen da.

WAFFENLAUF

Ob Schrotflinte, Plasma-Kanone, Raketenwerfer oder Kettensäge – damit lässt es sich gut metzeln. Später kommen Sie in den Genuss der Minigun und der mächtigen BFG (Big Fat Gun). Diese große, dicke Wumme ärgert Ihre Gegner mit einer gewaltigen Energieladung. Ebenfalls praktisch: der Soulcube. Hierbei handelt es sich um eine Art fliegende Kreissäge, die Monster erledigt und deren Lebensenergie für Sie absaugt. Schade nur, dass keine der Waffen eine sekundäre Feuerfunktion besitzt. Dies macht die Ballereinlagen dezent monoton. Wir hätten uns coole Zusatzfunktionen gewünscht, wie sie bei vielen Ego-Shootern üblich sind. So schön die Innenlevels wirken, täuscht die Grafik nicht über mangelnde Kampfzonen-Vielfalt hinweg. Zwar hüpfen Sie regelmäßig über die Marsoberfläche, jedoch beschränken sich diese Spaziergänge auf wenige Minuten, weil Ihnen sonst die Puste ausgeht. Geschickt gelöst, id! Trotzdem

INTERVIEW

„ICH BIN NICHT FETT!"



»Clearasil hilft gegen Pixel.«

Jeder erkennt ihn an seiner Uniform oder dem Helm. Doch seinen Namen kennen selbst eingefleischte Fans selten: Flynn Taggart ist jener Held, der sich schon durch *Doom* schlachtete und dessen Sohn jetzt Richtung Mars fliegt. Wir haben die beiden Charaktere auf dem Raumhafen abgepasst ...

TAGGART SENIOR: Hast du auch deine Taschenlampe eingepackt? Ich hatte damals meine vergessen ...

FLYNN: Ja, Papa.

TAGGART SENIOR: Und spar immer schön Muni. Manchmal wurde die knapp.

FLYNN: Ja, Papa.

TAGGART SENIOR: Halte ein paar Raketen in Reserve, falls so ein Riesenvieh daherkommt.

FLYNN: Ja, Papa.

TAGGART SENIOR: Junior, du verarschst mich doch schon wieder?

FLYNN: Ja, Papa.

PC ACTION Entschuldigen Sie, Sie sind doch die Herren Taggart ...

TAGGART SENIOR: Corporal Taggart bitteschön.

FLYNN: Du bist in Rente Papa. Ich bin Corporal Taggart.

PC ACTION Corporal Taggart, Sie fliegen gleich zur Marsbasis, zu der seit ein paar Tagen kein Funkkontakt mehr besteht.

TAGGART SENIOR: Der Fall ist klar: Blutrünstige Dämonen haben die Station überrannt! Was soll auf so einer Basis auch sonst passieren?!

FLYNN: Er meinte mich, Papa. Entschuldigen Sie meinen Vater, er hat sich nie ganz von seinen Einsätzen erholt. Jedenfalls werde ich da oben mal die Lage prüfen.

TAGGART SENIOR: Die Waage prüfen? Ich bin nicht fett!

FLYNN: Die LAGE! Dreh endlich dein Hörgerät auf! Sein Gehör war noch nie gut. Darauf legte das Marinekorps damals keinen Wert. Ganz im Gegensatz zu heute. Mein Gehör ist spitze! Ich nehme jedes Geräusch wahr und weiß auch sofort, woher es kommt! 5.1 sei's gedankt.

TAGGART SENIOR: 5.1, moderner Schnickschnack!

PC ACTION Können Sie sich noch an Ihren Einsatz erinnern? War es nicht schrecklich? Wird Ihr Sohn damit fertig?



»Schaffte den Durchbruch: Hugo Egon Balder.«

haben wir mehr erwartet. Doch wir wollen nicht lange meckern, dafür gefällt uns die beklemmende Atmosphäre in den Innenarealen zu gut.

DAS IST WAHNSINN, ...

Viel Hirneinsatz benötigen Sie – oh Wunder – für *Doom 3* nicht. Sie laufen, anfangs nur mit Pistole und bloßen Fäusten bewaffnet, durch dunkle Gänge der Marsstation und treffen auf immer hässlichere Gegner. Viele Zocker erwartet ein Wiedersehen mit alten Bekannten (siehe Kasten „Vorher-Nachher-Show"). Neben den Untoten, die ungefähr so flink sind wie Helmut Kohl auf LSD, treffen Sie auch auf die aggressiven Imps oder fliegende Feuer-Schädel. In netten Animationen fallen getroffene Gegner auseinander, verwandeln sich glühend zu Höllenstaub. Aber Vorsicht! Nicht jeder herumliegende Pixelkörper ist tot. Seien Sie also wachsam! Für

TAGGART SENIOR: Och, es ging schon, aber um Junior mache ich mir Sorgen.

FLYNN: Quatsch, ich bin Schlimmeres gewohnt. Gucken Sie meinen Papa an, hässlicher können die Monster auch nicht sein.

TAGGART SENIOR: Ja, ja, du Schönling. Mal sehen, wie du in zehn Jahren aussiehst!

PC ACTION **Wie steht's denn mit Ihrer psychischen Belastbarkeit? So ganz allein zwischen Monstern?**

TAGGART SENIOR: Lächerlich, es sind doch viel weniger Monster als bei mir damals.

FLYNN: Dafür sind sie heute hinterhältiger, stärker und intelligenter. Ich glaube, die wollen mich zu Tode ängstigen.

PC ACTION **Die neue Marsbasis soll die Zahl der Lampen reduziert haben, um die Stromkosten zu senken. Das spärliche Licht durchdringt die Schatten kaum.**

TAGGART SENIOR: Schatten? Was ist das denn nun wieder?

FLYNN *(ignoriert den Vater)*: Deswegen gehört diese Taschenlampe zur Ausrüstung, die sich bedauerlicherweise auf keine Waffe montieren lässt.

TAGGART SENIOR: Pah! Wenn du die Waffe aus der Hand legst, bist du schon so gut wie tot. Andererseits, wenn du leuchtest, übernehme ich das Ballern, das kann ich eh besser.

PC ACTION **Tut uns Leid, für den Flug zum Mars ist nur ein Passagier vorgesehen.**

So spielt sich Doom 3

Wer nicht weiß, wo genau das Hauptaugenmerk vom *Doom 3* liegt, hat im Kiosk ins falsche Regal gegriffen. Doch neben den blutigen Bleiwechseln dürfen Sie auch etwas Abwechslung erwarten – auch wenn's nicht gerade viel ist.

BALLERN

Keine große Überraschung ist, dass Ihr Zeigefinger permanent am digitalen Abzug klebt. Heftige Bleiwechsel, bis die Zombie-Schwarte kracht und Ketchup bis zum Umfallen – so gefällt uns das.



RÄTSELN

Viel Hirn benötigen Sie für die Rätseleinlagen nicht. Daten hier runterladen, PDA da anwenden, Zahlenkombination dort eingeben. Wer mehr will, soll Kreuzworträtsel lösen.



REDEN

Ihnen laufen oft Gesprächspartner über den Weg. Großartige Konversationen über Nietzsche und Politik dürfen Sie nicht erwarten. Mehr als eine Hand voll Sätze kennen sie nicht.



HELFEN LASSEN

Hier werden Sie geholfen! Flinke, bewaffnete Mech-Dronen begleiten Sie über kürzere Level-Abschnitte und hauen der grunzenden Höllenbrut ordentlich auf den Sack. Dankeschön!



SÄGEN

Nicht zu vergessen: die allseits beliebte Kettensäge. Wie ein Holzfäller verarbeiten Sie mit Ihrem mächtigen, motorisierten Buttermesser Monsterhorden zu blutigem Kleinholz.



DOOM 3

VERGLEICH

DOOM 3	FAR CRY	UNREAL 2

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

DOOM 3	FAR CRY	UNREAL 2
70% Schade: Sämtlich Höllenkreaturen und Zombies sind saudumm.	92% Brillante und unerreichte Gegner-KI, die wirklich Spaß macht.	79% Besser als bei *Doom 3*, aber auch nicht übermäßig klug.

GRAFIK

DOOM 3	FAR CRY	UNREAL 2
94% Innen dank atemberaubender Details und Lichtspielereien nahezu optimal.	93% Mit lebensechter Vegetation und enormer Sichtweite im Freien der Sieger.	78% In Ordnung: schicke Figuren, aber dafür arg detailarme Landschaften.

MONSTERFRATZEN

DOOM 3	FAR CRY	UNREAL 2
95% Die Hölle! Schlimmer als Michael Jackson und Küblböck zusammen!	81% Anfangs zu viele Söldner und nur wenige wirklich fies aussehende Monster.	79% Kinder finden die Aliens vielleicht gruselig – wir aber sind abgehärtet.

SPIELSPASS

DOOM 3	FAR CRY	UNREAL 2
89% Atmosphärische Ballerorgie ohne verzierenden Schnickschnack.	91% Dank des Schnellspeicher-Patchs um zwei Prozentpunkte aufgewertet.	82% Kurze und stimmige Weltraumschießerei mit einer Prise Taktik.
85% / 10% / 5%	80% / 10% / 10%	70% / 15% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Action; ROT = Story; BLAU = Rätsel

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN (●)
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU mit	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
1.000 MHz	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
1.500 MHz	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
2.000 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
2.000 MHz	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
2.500 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün
2.500 MHz	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	gelb	grün	grün
3.000 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün
3.000 MHz	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	gelb	grün	grün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra	2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM

CPU mit	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
1.000 MHz	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
1.500 MHz	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
2.000 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
2.000 MHz	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
2.500 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün
2.500 MHz	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	gelb	grün	grün
3.000 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün
3.000 MHz	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	gelb	grün	grün

LEISTUNGSMERKMALE

Doom 3 stellt dank realistischer Schattendarstellung, Normal-Maps und omnipräsentem Bump-Mapping vor allem an die Grafikkarte hohe Ansprüche. Für die höchste Detailstufe in 1.024x768 brauchen Sie daher eine Radeon 9800 XT oder Geforce FX 5950 Ultra. Dafür reicht bereits ein Prozessor mit 2.200 MHz. Wie das Spiel auch auf schwächeren PCs läuft erfahren Sie in unserem großen Tuning-Bericht ab Seite 148.

- \+ Brillante Optik
- \+ Stimmige Grusel-Atmosphäre
- \+ Gelungene Soundkulisse
- \+ Monströse Ungeheuer
- \+ Tolle Lichteffekte
- \+ Filmreife Zwischensequenzen
- \+ Lange Spielzeit
- \+ Fordernder Schwierigkeitsgrad
- \+ Coole Zwischengegner

- – Hirnlose Gegner
- – Keine spielerischen Innovationen
- – Lineare Missionen
- – Wenig Abwechslung
- – Magerer Mehrspielermodus
- – Zu simples Waffendesign

Abwechslung im Balleralltag soll der Taschen-PC des Protagonisten sorgen: Der PDA sammelt alle Informationen, die Sie im Laufe Ihres Einsatzes erhalten. Mit versteckten Zahlenkombinationen kommen Sie an Bonusgegenstände. Sie erwerben zudem Einzelheiten zu Waffen, E-Mails anderer UAC-Mitarbeiter, Informationsvideos und massig Sprachnotizen. Okay, sich auf Audiokommentare von in den Wahnsinn getriebenen Wissenschaftlern zu konzentrieren, klingt bei der optischen Opulenz von *Doom 3* vielleicht blöd. Aber es gibt schließlich auch Leute, die





»Warum gehen Spinnen nie in die Kirche? Weil sie in Sekten sind.«

getragene Unterwäsche richtig geil finden.

... WARUM SCHICKST DU MICH IN DIE HÖLLE?!

Die Atmosphäre in *Doom 3* lässt kaum Wünsche offen. Es umgibt Sie ein permanentes Unwohlsein. Sie hören Schritte, Stimmen, leises Stöhnen. In manchen Passagen sogar ein zynisches Lachen. Erst das Knattern Ihrer Waffe unterbricht diesen subtilen Horror. Mit Musik hält sich id zurück – und das ist auch gut so. So kann sich der Spieler voll und ganz in seine Rolle als Marine in einer von Ungeheuern befallenen Marsstation versetzen. Der Höhepunkt des Psycho-Terrors ist eindeutig die Fahrt zur Hölle. Und wir meinen nicht den Besuch eines Konzerts von Wolfgang Petry: mit virtuellem Blut verschmierte Wände und Pentagramme begleiten Sie zum Level „Hell". Wir warten schon sehnsüchtig auf einen christlichen *Doom 3*-Mod mit dem „Heaven"-Level.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN!

Große spielerische Innovationen gibt's bei *Doom 3* nicht. Das Konzept bleibt der alten Shooter-Schule treu: Ballern, bis der Zeigefinger bricht – ohne unnötige Zusätze wie



»Ohne Brille kaum wiederzuerkennen: Corinna May.«

Besorg es dir!

Sobald Sie die Vollversion von *Doom 3* in Händen halten, dürfen Sie endlich in die Action-Hölle hinabsteigen. Doch haben Sie auch schon alles Nötige vorab besorgt? Hier finden Sie die praktische Checkliste, damit das *Doom 3*-Wochenende garantiert nicht ins Säurebad fällt.

Hardware-Check:
- CPU 2.5 GHz
- RAM 512 MByte
- Grafikkarte Geforce FX oder Radeon 9700
- Soundkarte SB Live! oder SB Audigy
- Soundsystem 5.1 Surround

Koffeinhaltige Getränke:
- 1 kg Kaffee
- 1 Kiste Cola

Aufputschmittel:
- 1 Karton Red Bull, Flying Horse oder Ähnliches
- 1 Karton isotonische Durstlöscher (beugt Dehydration vor)

Fertiggerichte:
- 3x Tiefkühlpizza
- 3x Curry King oder ähnlicher Mikrowellenfraß

Film-DVDs zum stimmungsvollen Chillout:
- Resident Evil
- 28 Days
- Return of the Living Dead
- Zombie 2

Atmosphärische Verbesserungen:
- Lichtundurchlässige Vorhänge oder Rollos
- Höchstens Schwarzlicht als Beleuchtung

Erste-Hilfe-Mittel:
- Baldriantropfen
- Notfallsauerstoff
- Defibrillator

Vorbeugende Körperhygiene:
- Schweißbänder für Stirn und Handgelenke
- Extrem saugfähige Schwämme für die Achselhöhlen
- Windeln

Vorher-Nachher-Show

Es gibt Menschen, die nach einer Schönheitsoperation schlimmer aussehen als vorher. Nicht so bei den *Doom 3*-Widersachern, die sich von oben bis unten einer Frischzellenkur unterzogen haben. Aber bewundern Sie den Unterschied doch selbst!



»Verliert bei einer Erektion den Durchblick: Benjamin Blümchen.«

Geschütze oder Fahrzeuge. Hinzu kommen einfache Schalterrätsel, die die Spieldauer strecken. In dieser Hinsicht haben sich die Programmierer etwas Besonderes ausgedacht. Nähern Sie sich einem interaktiven Monitor, steckt Ihr Charakter automatisch die Waffen ein und Ihr Zielkreuz verwandelt sich in einen Mauszeiger. So öffnen Sie Türen oder bedienen Mini-Kräne. Ganz alleine sind Sie bei Ihrem Kampf gegen die Höllenbrut nicht. Sowohl überlebende Mitarbeiter als auch kleine Wachdrohnen weisen Ihnen den Weg. In einer Situation liegt sogar das Leben eines Wissenschaftlers in Ihren Händen. Der Bursche ist in einer Kammer gefangen. Aktivieren Sie diese am Terminal, stirbt der Hilfesuchende. Sie können aber auch unspektakulär die Türen öffnen und Dank ernten. Ganz wie's Ihnen beliebt.

VIER GEWINNT

Natürlich hat *Doom 3* auch einen Mehrspielermodus. Doch dieser ist nicht das Gelbe vom Ei. Die Spielerzahl im Netzwerk und Internet ist auf mickrige vier Zocker begrenzt. Okay, technisch gesehen ist eine solche Begrenzung sinnvoll, damit die Mehrspielerpartie nicht zu einer Diashow ausartet. Die geringe Zahl von fünf Karten begeistert aber niemanden. Als Modi stehen die vier Varianten Deathmatch, Team-Deathmatch, Last Man und Tourney zur Verfügung. Langfristig motiviert der Mehrspielermodus kaum. Aber das ist uns auch schnuppe, schließlich ist *Doom 3* ein waschechter Einzelspielertitel und wir erwarten Mods, bis die Festplatte platzt.

SPRACHBARRIERE

Erfreulich ist nicht nur die Tatsache, dass ein *Doom* erstmals nicht auf dem Index landet. Zumindest diesmal stehen wir in der Welt nicht als Außenseiter da und dürfen uns zudem an einer ungeschnittenen Fassung erfreuen. Dafür müssen Sie mit einer komplett englischen Text- und Sprachausgabe sowie fehlenden Untertiteln Vorlieb nehmen. Uns Oxford-Studenten stört so was allerdings nicht. Für etwas mehr als 50 Kröten kriegen Sie 20 Stunden Horror-Spaß und mindestens zehn für Altenheiminsassen tödliche Herzkasper. LUKASZ CISZEWSKI

DOOM 3

MINDESTENS:		
1,5 GHz, 384 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win2000	GENRE:	Ego-Shooter
SINNVOLL:	PREIS:	Ca. € 56,-
3 GHz, 1 GByte RAM	ENTWICKLER:	id Software
	VERTRIEB:	Activision
	INTERNET:	www.doom3.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, Last Man, Tourney; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	94%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER



SEHR GUT – **Erstklassiges Horror-Spektakel in Edel-Optik mit Schock-Garantie.**

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Doom 3 verpasst mir aus zwei Gründen eine nasse Hose. Zum einen ist ids Shooter so furchterregend wie der Gedanke an eine gemeinsame Nacht mit Hella von Sinnen. Zum anderen ist die *Doom 3*-Engine der Ferrari unter den Grafik-Engines. Es gibt aber auch einige Spielabschnitte, die bei mir kurzzeitig Langeweile hervorgerufen haben. Die netten und fordernden Zwischengegner machen dies aber wieder wett. Den Genre-König *Far Cry* kann *Doom 3* wegen fehlender Innovationen nicht stürzen. Trotzdem hat id Software ein überwältigendes Actionfeuerwerk geschaffen, das in jede ordentliche Spielesammlung gehört.

FAZIT

JOACHIM HESSE



Eins vorweg: Wer Abwechslung und frische Luft braucht, greift besser zu *Far Cry*. Doch in Innenräumen habe ich nie furchterregendere Monster erspäht als in *Doom 3*. Und hey, ich sehe jeden Morgen beim Zähneputzen in den Spiegel und sitze seit kurzem Herrn Bigge gegenüber! Doch während man dem Letztgenannten eine gewisse KI nicht absprechen kann, fällt die bei den Ungeheuern in *Doom 3* kaum auf. Doch das, was *Doom 3* macht, macht es einfach gut. Horrorfreunde wie ich und alte Fans der Serie bekommen genau die richtige Dosis Angst, um einen weiteren Tag in der Wirklichkeit zu überstehen.

DOOM 3

IT'S COMING FOR YOU.

PC CD-ROM



Dieses Spiel ist bei folgenden Händlern erhältlich:

Players Friend	Konrad-Wolf-Str. 74	13055	Berlin	030/97608716	schilling.s@berlin.de
Media Point	Zepernicker Chaussee 1	16321	Bernau	03338/766151	eschulz@dataways.de
GAMES STORE	Doberaner Str. 110	18057	Rostock	0381/2003330	game-store@freenet.de
Elektronik-Studio	Clara-Zetkin-Str. 20	19288	Ludwigslust	03874/21481	electronic-studio@t-online.de
HIGH TECH SHOP	Insterburger Str. 10	21502	Geesthacht	04152/70612	Lorenz@htsg.de
EDV & Kommunikation	Möllner Landstr. 28	22113	Oststeinbek	040/7148640	mail@edvkropmanns.com
Bulldog- Games	Völksener Str. 46	31832	Springe	05041/972010	andreas@bulldog-games.de
Willi's An-& Verkauf	Rathausgasse 14	41747	Viersen	02162/5788177	
Top-Games	Hörder Semerteichstr. 189	44263	Dortmund	0231/779700	topgam226@aol.com
Test & Buy	Glockengasse 6	47608	Geldern	02831/994151	c.kantimm@gmx.de
Zapp Games	Klarastr. 1	55116	Mainz	06131/230492	
Kuschel-Muschel	Neugasse 5	63594	Niedermittlau/Hasselroth	06055/5400	
Die Spiele-Insel	Drosselweg 2a	61130	Nidderau-Ostheim	06187/936599	
Video Games	Fischbacher Weg 10	65719	Hofheim	06192/22642	medikrebs@gmx.de
JOYPAD Videospiele	Europaplatz 7	72072	Tübingen	07071/364944	
Joypad Videospiele Jäger	Mercedesstr. 12	71063	Sindelfingen	07031/817319	sindelfingen@joypadvideospiele.de
JOYPAD Videospiele	Badstr. 1	72793	Pfullingen	07121/798570	
Video und PC Games	Am Wollhaus 1	74072	Heilbronn	07131/81170 o.-71	kurt-anne@t-online.de
Top-Games	Teichstr. 20	79539	Lörrach	07621/167160	gameconny@aol.com
Mega Star	Güterstr. 1-2	79713	Bad Säckingen	07761/59953	playcom@mega-star.de
Game & Fun Store	Münchener Str. 34	83022	Rosenheim	08031/409866	info@gameandfun.com
Becker's Treffpunkt	Riedweg 9	91413	Neustadt	09161/2400	stefanbecker.stb@gmx.de
Susi's Little Shop	Friedrich-Ebert-Str. 39	93051	Regensburg	0941/565125	slis@susislittleshop.de
Jens Eschler	Lindenstr. 25	98693	Ilmenau	03677/207447	info@swooosh-shock.de
World of Games	Markscheffelshof 8	99817	Eisenach	03691/785296	worldofgames-dannyackermann@web.de
GameHeaven	Otto-Ulig-Str. 13	01454	Radeberg	03528/414797	info@gameheaven.de
G-POINT	Moritzstr. 10/11	04600	Altenburg	03447/375130	info@gpoint-altenburg.de
X-Pert Games	Lindenstrasse 13a	31224	Peine	05171/581418	team@xpertgames.de

- Offizielles Spiel zum Kinofilm mit Halle Berry
- 20 Level in 8 Missionen
- 7 verschiedene Original-Schauplätze des Films
- verschiedene Katzen-Kräfte
- Spieltipps als Comic



»Batman hat sich selbst schön gesoffen.«

Nimm Katz!

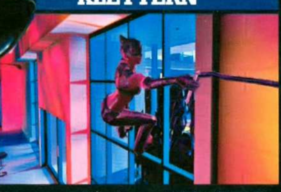
Auch wenn Halle Berry auf Ihrem PC nicht annähernd so eine gute Figur macht wie im Film – eines ist dennoch sicher: CATWOMAN ist der beste Arschwackel-Simulator aller Zeiten.

»Abgebrochen: Aufschwung Ost.«

So spielt sich Catwoman

Grundsätzlich schlagen, peitschen, hangeln und kraxeln Sie sich durch die ausladenden Levels. Nur selten ist auch etwas Grips für die wenigen Rätsel gefragt.

KLETTERN



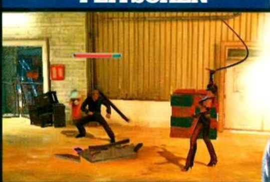
Als sprunggewaltiges Schmusekätzchen flitzen Sie nicht nur behände am Boden entlang, sondern erklimmen auch hohe Wände und Gitter.

KÄMPFEN



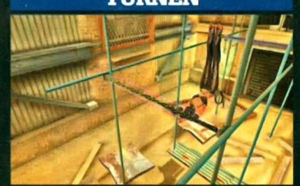
Schlagen, treten oder im Sprung Beinscheren ansetzen: Catwoman hat's echt drauf. Vermöbeln Sie Ihre Gegner nach Strich und Faden.

PEITSCHEN



Um andere Levelabschnitte zu erreichen, lassen Sie Ihre Peitsche sprechen. Damit hangeln Sie zum Beispiel von Laternenmasten zu den Feinden.

TURNEN



Grazil wie Eberhard Gienger schwingen Sie sich um Fahnenstangen herum, um auf höhere Plattformen zu gelangen.

INSTINKTIV HANDELN



Mit Ihren Katzenfähigkeiten sehen Sie im Dunkeln oder sogar durch Wände und riechen die Angst Ihrer Feinde. Igitt!

LERNEN

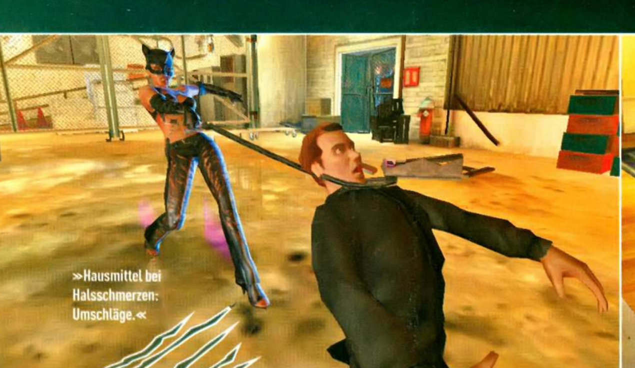


Wenn Sie genug Diamantenstücke gesammelt haben, kaufen Sie im Hauptmenü zusätzliche Fähigkeiten.

Erlebnisse mit Spielen zu Filmen, sogenannte Spielfilme, sind oft so wie Techtelmechtel mit Edelhuren: Der Spaß ist sauteuer und meist nur von sehr kurzer Dauer. Können die Herren von Electronic Arts davon auch ein Liedchen singen? Oder haut die virtuelle Latextante mit Original-Lizenz mehr als ein paar pubertierende Pickelvisagen vom Hocker? Klar ist, dass allein die neckische animierte Heckpartie der feschen Dame einen Kaufgrund darstellt. Doch fangen wir vorne an ...

STANGENWARE

Bei *Catwoman* schlüpfen Sie in die Haut von Hauptdarstellerin Patience Philips. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihnen das Geschehen auf den Screenshots bekannt vorkommt, schießlich handelt es sich bei EAs Jump&Run-Orgie um einen gnadenlosen Abklatsch von *Prince of Persia: The Sands of Time*. Egal, um was es sich bei dem Spiel handelt, man hat alles schon einmal gesehen. Das bedeutet nicht, dass der Titel schlecht ist. Innovationslos allerdings schon. In nahezu jeder der insgesamt acht Missionen haben Sie die Aufgabe, mit der Katzenbraut kreuz und quer durch die Gegend zu turnen, nebenher ein paar hirnlose Gegner zu verkloppen und hin und wieder ein kleines Rätselchen zu lösen. Sonst gibt's nichts. Zu tun haben Sie mit dem Spiel allerdings mehr als genug. Vor allem die komplizierte Steuerung hält Sie mehrere Stunden bei der Stange. Oftmals fliegt man allerdings haarscharf an überall in den Levels platzierten Pfählen vorbei, ohne diese greifen zu können. Nach dem mehr oder minder harten Abgang schuften Sie sich erneut durch das Level, bis Sie erneut an der heiklen Stelle angekommen sind. Und? Wieder vorbei! Mist! Also noch mal von vorne. Irgendwann klappt die Geschichte und die Dame hängt endlich wie gewünscht am Rohr. Typisch Frau. Warum es diesmal funktionierte, weiß



»Hausmittel bei Halsschmerzen: Umschläge.«



»Dumme Golfregel: Der Ball muss immer von dort geschlagen werden, wo er liegen bleibt.«

CATWOMAN

VERGLEICH

CATWOMAN	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	SPIDER-MAN 2: THE GAME
		
ATMOSPHÄRE		
74% Durch tierische Moves und Sinne fühlt man sich fast wie eine Katze.	88% Mittendrin statt nur dabei. Als hätte man selbst die Pluderhosen an.	53% Viel mehr als boxen, treten und Spinnennetze schießen gibt's leider nicht.
GRAFIK		
71% Flüssige Animationen, aber schlappe Zwischensequenzen.	88% Das Spiel sieht super aus – nicht nur auf modernen Rechnern.	67% Heute kann man da mehr erwarten. Das reißt niemanden mehr vom Hocker.
STEUERUNG		
63% Umständlich und chaotisch. Ohne Gamepad kaum spielbar.	89% Der Prinz lässt sich prima ans Händchen nehmen und sicher durch die Gegend lenken.	77% Zu kompliziert. Sorgt wegen der unübersichtlichen Kameraführung oft für Verwirrung.
SPIELSPASS		
67% Macht mehr Laune als Spider-Man, birgt aber Frustpotenzial.	89% Abwechslungsreich, spannend und schön – mehr geht im Genre kaum.	60% Nur für Spidey-Fans oder jüngere Semester noch lohnenswert.
25% · 70%	50% · 20% · 30%	80% · 10% · 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Kämpfen; ROT = Grübeln; BLAU = Turnen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- **ZOCKERWEIBCHEN** (markiert)
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Catwoman hat eine Beschränkung auf maximal 30 fps und wirkt daher auch auf Top-PCs nicht flüssig. Die Grafik-Einstellungen geschehen automatisch. Um mit einer FX 5700 Ultra oder 9600 XT mit allen Details zu spielen, entfernen Sie den Schreibschutz bei der Datei „DeviceList.cfm" im Spielverzeichnis. Öffnen Sie die Datei, suchen Sie den Eintrag für Ihre Karte und stellen Sie alle Werte von „No" auf „Yes".

PRO & CONTRA

- \+ Catwoman-Flair
- \+ Geschmeidige Animationen
- \+ Superfähigkeiten aktivierbar
- \+ Spieltipps als Comic
- \+ Original-Lizenz
- – Unübersichtliches Leveldesign
- – Teils konfuse Kameraführung
- – Orientierungsprobleme
- – Zu komplizierte Steuerung
- – Durchschnittliche Grafik

allerdings nicht mal der Dalai Lama. Na ja, der Katzengott ist eben launisch.

WACKEL NICHT LANGE!

Bereits im Tutorial schwante uns Böses. Nahezu an jeder Ecke bekommt man irgendwelche Tipps zugesteckt, die man sich auf die Dauer sowieso nicht merken kann. Das Ganze sieht etwa so aus: „Klettern Sie den Zaun mit den Richtungstasten empor. Oben angekommen drücken Sie Taste X, um die Peitsche zu benutzen und Taste Y, um sich daran zu schwingen. Jetzt drücken Sie die Springen-Taste und die Richtungstaste zusammen. Während dem Satz drücken Sie die Q-Taste, um nach der Wand zu greifen und gleichzeitig die entsprechende Richtungstaste. „Na, sind Sie mitgekommen? Wir auch nicht! Und das war nur ein kleines Beispiel für die für unseren Geschmack zu ausufernde Steuerung. Komischerweise erhalten Sie an einigen kniffligen Stellen überhaupt keine Hinweise. Da sich der verwöhnte Spieler inzwischen an die zahlreichen Hilfestellungen gewöhnt hat, guckt er in einer solchen Situation ziemlich in die Röhre. Wer *Catwoman* ohne Gamepad zockt, hat nach spätestens einer halben Stunde einen gordischen Knoten in den Pfoten. Da hilft nur noch die Axt.

PIXELIGER AUGENSCHMAUS

Wer den Film nicht kennt, hat es bei *Catwoman* schwer. Die Hintergrundgeschichte bleibt nämlich auf der Strecke. Eigentlich egal, denn das schwierige Herumgehopse würde mit einer guten Story auch nicht besser funktionieren. So bleibt dem Käufer nichts anderes übrig, als sich an spärliche Auskünfte zu halten und zu hoffen, dass er auf der richtigen Fährte ist. Die recht pixelige Optik macht die Suche nach dem rechten Pfad auch nicht gerade leichter. Vor allem, weil die Bildwiederholrate aus uns unbegreiflichen Gründen auf maximal 30 Bilder pro Sekunde beschränkt wurde, wodurch es häufiger zu Rucklern kommt. In schwierigen Situationen schalten Sie in den so genannten Katzenblick um. Hier betrachten Sie die Umgebung aus der Ego-Perspektive. Im Gegensatz zur normalen, teilweise unübersichtlichen Lara- Croft-Kamera kann sich unsere virtuelle Muschi dann richtig gut orientieren. Wei-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

DEN ABSPRUNG WAGEN
Wenn Catwoman mal danebengreift, stürzt sie aus großer Höhe auf harten Untergrund. Dank biegsamer Gelenke und Katzenfähigkeiten landet die Tante samtweich auf ihren Pfötchen und erleidet – wenn überhaupt – nur geringe Blessuren.



Foto: action press

Auch im echten Leben gibt es Menschen, die auf dem Sprung sind. Ob die Landung genauso ausfällt wie im Spiel, ist fraglich. Bestes Beispiel hierfür ist Rex Gildo, der sich mit einem „Hossa Hossa Hoppala" auf den Lippen aus dem Fenster beförderte.

MIT MUSCHIS SPIELEN
Im Spiel steuern Sie eine heiße Katzenfrau durch dunkle Gassen und Hinterhöfe. Wenn Sie gute Bewegungen machen, schnurrt der Mäuseschreck Ihnen sanft ins Ohr. Ist Patience Philips verletzt, heilt eine kleine Mieze all ihre Wehwehchen.



Foto: action press

Jeder Kerl spielt liebend gern mit Muschis. Genau wie im Spiel werden gute Bewegungen mit Hecheln und Hauchen belohnt. Im echten Leben kann eine geschickte Muschi Sie das Haus kosten oder sogar das ganze Leben versauen.

LATEX-ORGIEN FEIERN
Die virtuelle Halle Berry schlendert bei *Catwoman* im hautengen Latexfummel durch die Gegend. Aufdringliche Gegner werden mit der Peitsche beglückt, was den Typen allerdings meistens nicht schmeckt. Na ja, über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten.



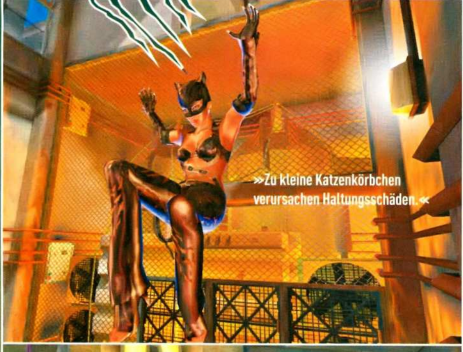
Foto: action press

Wir hätten kein Problem damit, uns von Patience mal so richtig in die Mangel nehmen zu lassen. Das solche Praktiken nicht ganz so harmlos sind, beweist Inxs-Sänger Michael Hutchence. Der leidet seit einer Orgie unter einer Ganzkörperversteifung.

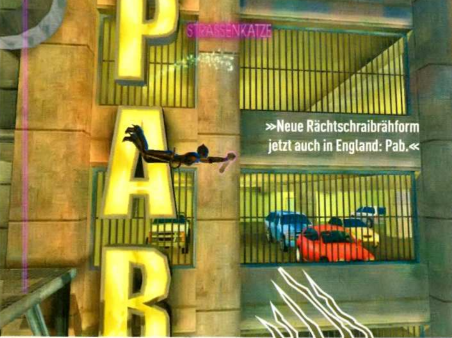


»Schwangerschaftsstreifen an den Beinen sieht man sogar durch die Hose.«

tere Vorteile: Interaktive Gegenstände werden hervorgehoben, Fußspuren sichtbar und die Gefühle der Feinde (zum Beispiel Angst) weisen Catwoman den Weg. Sobald Sie wieder in die normale Verfolgerperspektive wechseln, gehen die genannten Vorzüge in die Binsen. Ähnlich chaotisch geht es während der Kampfszenen zur Sache. Machen Sie sich gar nicht erst die Mühe, die tumben Widersacher mit gezielten Attacken aufs Parkett zu legen. Wildes Tastengedrücke reicht meist völlig aus, um den planlosen Gegnertruppen das nicht vorhandene Hirn herauszuprügeln. Wenn Sie die in den Levels verteilten Diamanten aufsammeln, können Sie Ihr Bewegungsrepertoire nachhaltig erweitern. Im Kaufmenü tauschen Sie Edelsteine gegen stärkere Kampftechniken oder neue Katzenkräfte wie zum Beispiel den Röntgenblick. Soundtechnisch bewegt sich der Titel im überdurchschnittlichen Bereich. Die Krallenträgerin schmeichelt den Zockerlauschern vor allem mit herrlichen Hauchern und Stöhnern. Noch ein Höhepunkt: Wenn Sie Ihr Joypad oder was auch immer beiseite legen und Frau Catwoman gezielt mit Langeweile torpedieren, räkelt sich die scharfe Biene in lasziven Posen. Nett, oder? RALPH WOLLNER



»Zu kleine Katzenkörbchen verursachen Haltungsschäden.«



»Neue Rächtschraibrähform jetzt auch in England: Pab.«

FAZIT – MARC BREHME

Weil ich meiner Bildschirm-Rassekatze ständig auf den hübsch animierten Allerwertesten starre, bin ich nun schon das dritte Mal danebengesprungen. Egal, begaffe ich halt ein weiters Mal die spektakuläre Rückseite der Heldin. Denn *Catwoman* ist die neue Referenz im Hinternwackel-Genre, mehr aber auch nicht. So geil die Pixelbraut auch aussieht, zuschauen ist nun einmal nicht alles. Zu schnell kommt Langeweile auf, die Steuerung sorgt für Gicht-Knoten in den Griffeln. Nach dem dürftigen *Spider-Man 2* die nächste Lizenz-Enttäuschung.

FAZIT – RALPH WOLLNER

Ich habe ja immer gehofft, dass mich eine übernatürliche Spinne beißt. Jetzt werde ich allerdings losziehen und eine Katze knutschen – vielleicht klappt's bei mir auch und ich renne in naher Zukunft geschmeidig Wände hoch. Mein Problem: Ich hasse Katzen! Daran hat auch das Schnurren von Catwoman nichts geändert. Actionspiele wiederum mag ich gerne. Meinetwegen auch mit Katzen. Was hier über den Bildschirm miaut, ist allerdings nur für Halle-Berry-Fans geeignet. Kaufen Sie nicht die Katze im Sack! Spielen Sie vor dem Kauf Probe!

CATWOMAN

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98SE
SINNVOLL: 1,6 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Argonaut Games/EA UK
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.eagames.com/official/catwoman
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Tja, die hätten wir auch gerne ...
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	49%
GRAFIK	70%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 67%

AUSREICHEND – Bei diesem Spiel schnurren nur Katzen-Fetischisten.





»Fieser Trick: Copperfield kann seinen Penis unsichtbar machen.«

- 3D-Engine
- 5 Lebensphasen
- 3 Nachbarschaften
- Mehr als 500 Objekte zur Wahl
- Erbanlagen werden an den Nachwuchs weitergegeben
- Altersabhängige Bedürfnisse und Ängste
- Personen- und Kleider-Editor

»Aufgeblasen wirkte die Gummipuppe fast lebensecht.«

Ab in die Beziehungskiste!

Genauso schnulzig wie in GZSZ können Sie jetzt die verrücktesten Liebesgeschichten drehen. In DIE SIMS 2 verteilen Sie Ihre Gene in der Nachbarschaft.

»Nicht jedermanns Sache: Behinderten-Pantomime.«

»Trotz Kleid wurde Prinz Charles erkannt.«

»Manche Leute brauchen sogar im Bett eine Anleitung.«

Wir PC-ACTION-Redakteure sind schon arme Schweine. Genauso wie Heulboje Daniel Lopez haben wir es zu nichts gebracht. Tag für Tag erniedrigt uns Sklaventreiber Bigge aufs Neue. Grausam! Ihr Alltag sieht genauso beschissen aus? Dann machen Sie doch endlich was draus! Und wenn das schon im echten Leben nicht klappt, können Sie jetzt wenigstens virtuell Ihr Glück schmieden. Mit dem Nachfolger zu *Die Sims* natürlich. Ob Sie es glauben oder nicht, die Lebenssimulation aus dem Jahre 2000 ging mit ihren sieben Add-ons rekordverdächtige 30 Millionen Mal weltweit über die Ladentische. Fast so oft, wie unser Schundblatt in einem Monat. Am bewährten Spielprinzip hat Entwickler Maxis deshalb wenig geändert. Sie begleiten Pixelpersönlichkeiten auf ihrem virtuellen Lebensweg und greifen ihnen unter die Arme, damit sie ihre Lebensziele erreichen. Sims müssen essen und schlafen, wollen die Karriereleiter erklimmen und eine Familie gründen. Dazu beobachten Sie ihren Tagesablauf und greifen an entscheidenden Stellen ein. Im weiteren Spielverlauf werden Ihre Sims zwar zunehmend selbstständiger, verfolgen aber auch immer ehrgeizigere Pläne – bis zum Tod. Zu Beginn kreieren Sie entweder einen eigenen Festplattenbewohner oder wählen aus vorgefertigten Charakteren und Familien aus. Beim Sim „Marke Eigenbau" sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Ein Brocken wie Brehme, ein Hüne wie Hesse oder lieber ein Spargeltarzan wie Bertits? Normalo-Frisur wie Bezold oder Iro à la Fränkel? Bis hin zur Farbe der Unterhose können Sie sich so Ihren perfekten Sim zusammenstellen. Allein beim Gesicht erwarten Sie mit Augen, Nase, Mund und Kinn unzählige Kombinationsmöglichkeiten. So viel Auswahl hat natürlich ihren Preis. Für den detaillierten Nachbau einer Familie geht schon mal eine halbe Stunde drauf. Vom Hochziehen eines eigenen Hauses ganz zu schweigen. Faule Säcke wie wir loben dagegen die vorgefertigten Charaktere und Unterkünfte, die einen schnellen Einstieg für ungeduldige Zocker und Einsteiger ermöglichen.

BÖSE NACHBARN

Drei Nachbarschaften laden zum Einzug ein. Während Sie in Schönsichtingen Spießer antref-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

EIN GROSSES ERBE MACHEN

Um schnell zu Geld zu kommen, heiraten Sie in *Die Sims 2* einen reichen Typen und mauern ihn in einem Zimmer ein. Während er darin verhungert und Sie sich auf Ihr fettes Erbe freuen, können Sie sich schon mit dem nächsten Lover vergnügen.



Foto: action press

Streng genommen handelt es sich dabei im echten Leben wohl um eine ziemlich fiese Straftat. Erstens würde es auffallen, wenn Rolf Eden plötzlich fehlt und außerdem hacken die Berliner eh alles weg, was nach Mauer aussieht. Eher früher als später wären Sie also total am Arsch.

DEN LIEBEN GOTT ANRUFEN

Wenn Sie in *Die Sims 2* der Sensenmann besucht, hilft kein Jammern und kein Klagen mehr. Der Schwarzrock zückt das Handy und ruft den Schöpfer an, um Sie hochbeamen zu lassen. Wenn Sie Pech haben, müssen Sie danach als Geist rumspuken.

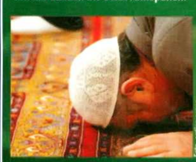


Foto: action press

Im echten Leben geht das auch. Tausende türkischer Moslems telefonieren jeden Tag mit ihrem Boss. Seit in den Moscheen in Recklinghausen Freisprecheinrichtungen angebracht wurden, haben sich auch Haltungsschäden bei den Gläubigen stark reduziert.

DAS LEBEN VERLÄNGERN

Um dem Tod im Spiel zu entkommen, kaufen Sie das „Elixier des Lebens". Jeder Schluck aus der grünen Mega-Buddel spendiert Ihnen satte fünf Sim-Tage mehr Spaß. Das Zeug ist aber leider sauteuer und nur gegen Belohnungspunkte zu erstehen.

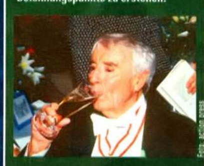


Foto: action press

Jopi Heesters beweist, dass das auch im echten Leben funktioniert. Der rüstige Knacker ist in Wirklichkeit nämlich schon sagenhafte 527 Jahre alt. Inge Meysel besaß das Zeug auch. Durch Alzheimer hatte sie wohl vergessen, sich ab und zu ein Schlückchen zu genehmigen.

Tagebuch von Juan de Carlos alias Benjamin Bezold

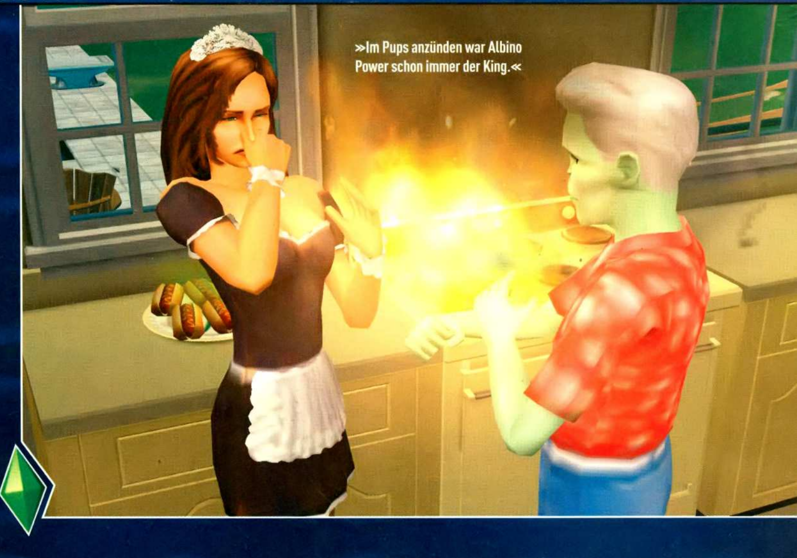
Der Makler, der mir die Bude in Schönsichtingen vertickert hat, gehört geschlagen. Bei der Einrichtung hätte ich auch gleich ins Altersheim ziehen können. Unglaublich! Na ja, bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als neue Möbel zu kaufen. Zum



Glück habe ich noch ein bisschen Geld für ein abgefahrenes Schlafzimmer in der Tasche. Stereoanlage und Flachbildfernseher kaufe ich nächste Woche. Dann sollte ich mit meinem Job beim Militär genügend Kohle gemacht haben. Kaum habe ich's mir in meinen vier Wänden bequem gemacht, klingelt es an der Tür. „Hallo, ich bin Julia, deine Nachbarin. Und das ist meine Schwester Ricarda." Juhu! Gott liebt mich und hat mir zwei Engel geschickt. Ich setze meinen ganzen Charme ein und überrede Julia, über Nacht zu bleiben. Ricarda hebe ich mir für ein anderes Mal auf und schicke sie heim. Bei Kerzenlicht serviere ich Julia Spaghetti mit Käsesoße. Sie is(s)t begeistert. Anschließend verlagern wir unser Date auf die Couch. Vorsichtig lege ich meinen Arm um sie und drücke ihr einen Kuss auf die Lippen. Anstatt eine schallende Ohrfeige zu fangen, wirft mich Julia um und geht mir an die Wäsche. Das ist meine Chance! Was folgt, ist die schönste Nacht meines Lebens. Aber das ist mir nicht genug. Am nächsten Tag fahre ich mit Ricarda zum Einkaufen. Während sie Badeanzüge anprobiert, nutze ich die Gunst der Stunde und vernasche das Blondinchen in der Umkleide. Doch die Verkäuferin, die dumme Pute, hat's mitbekommen und brüllt das halbe



Kaufhaus zusammen. Als ich triumphierend den Vorhang zur Seite schiebe, spüre ich einen stechenden Schmerz an meiner Backe. Ricardas Vater war zufällig im Laden und hat alles beobachtet. Verdammt!



»Im Pups anzünden war Albino Power schon immer der King.«

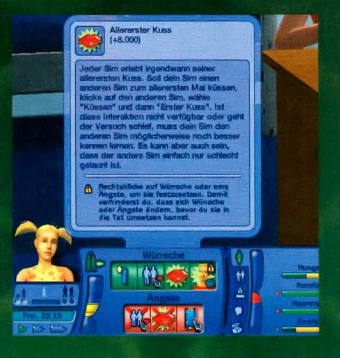
fen, residieren in Merkwürdighausen abgedrehte Forscher und sogar Aliens. In Veronaville hat Shakespeare seine Spuren hinterlassen. Hier dreht sich alles um verliebte Teenager und verfeindete Familien. Sie haben Ambitionen, als Landschaftsplaner tätig zu werden? Kein Problem. Natürlich können Sie auch eine eigene Nachbarschaft entwerfen. Grünflächen, Häuser und öffentlich zugängliche Gebäude wie Einkaufszentren positionieren Sie frei in der Landschaft oder laden Karten aus *Sim City 4* ein.

BABYBOOM

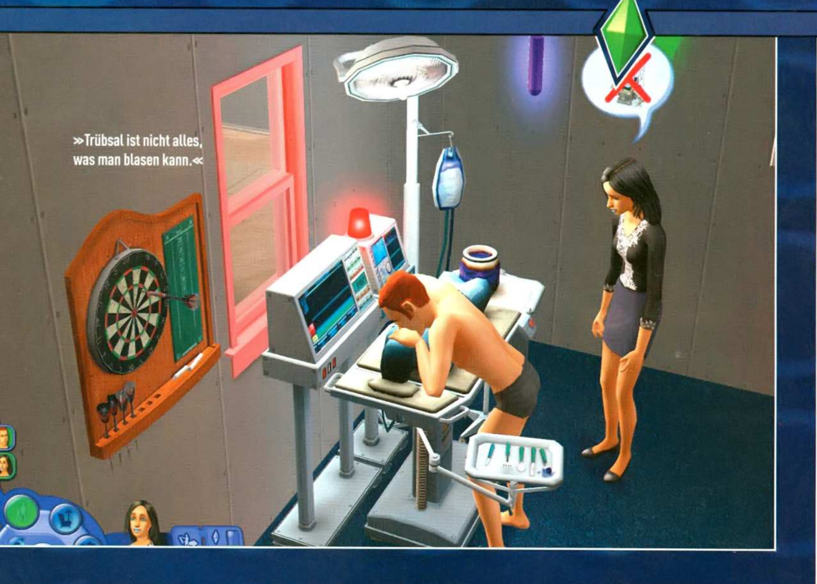
Augenscheinlichste Neuerung von *Sims 2* ist die frei dreh- und zoombare 3D-Grafik. Die Spielfiguren bewegen sich so geschmeidig, als hätte unser DVD-Abspanngirl beim Motion-Capturing Pate gestanden. Doch Maxis hat das Spiel nicht nur äußerlich, sondern auch unter der Haube kräftig aufgebohrt. Bereits bei der Geburt bekommen Ihre Sims Gene in die Wiege gelegt, die sie später an ihre Kinder weitergeben. So entwickelt sich über mehrere Generationen hinweg ein individueller Stammbaum. Der Startschuss für diesen fällt bei der Erstellung einer neuen Familie, wo Sie die Verwandtschaftsverhältnisse der einzelnen Mitglieder festlegen. Erinnern Sie sich noch an den ersten Teil? Hier wollten verheiratete Paare anfangs nicht einmal das Bad miteinander teilen, geschweige denn das Ehebett. Erst nach tagelangen Flirt- und Kussorgien kamen die Liebenden ihren ehelichen Pflichten nach und sorgten für Nachwuchs. In *Sims 2* dagegen regnet es schneller Babys als Kader Loth mal wieder in einer strunzdoofen Fernsehshow auftreten kann. Bereits nach ein paar intensiven Gesprächen ist Ihr Gegenüber gefügig und springt mit Ihrem virtuellen Alter Ego in die Kiste. Aber keine Sorge. Nicht bei jedem der – durchweg jugendfreien – Techtelmechtel wird Ihre Gespielin schwanger. Nur wenn Sie auf „Baby machen"

Wunschdenken

Als Spieler bestimmen Sie die Lebensziele Ihrer Sims. Wie jeder halbwegs normale Mensch haben auch diese – abhängig vom Alter – diverse Wünsche und Ängste.



Während sich ein Kleinkind nach der Nähe zur Mutter sehnt, giert der frühreife Teenager nach dem ersten Kuss und hat Angst, zurückgewiesen zu werden. Insgesamt helfen Sie Ihren Schützlingen in den Bereichen Liebe, Familie, Popularität, Wissen und Glück auf die Sprünge. Erfüllen Sie einen Wunsch, steigt die Stimmung der Figur. Gut gelaunte Sims knüpfen eher Kontakte, drängen Grundbedürfnisse in den Hintergrund und haben Ambitionen, einmal auch unangenehme Tätigkeiten zu erledigen. Ihre Alte putzt dann endlich mal das Klo oder bringt den Mülleimer vor die Tür – wenn die Leine lang genug ist. Vor allem wenn Sie in „Platin"-Stimmung sind, kann Ihnen kaum noch etwas den Tag verderben. Ganz anders sieht es aus, wenn Ängste Wirklichkeit werden. Sowohl gute als auch schlechte Erfahrungen prägen das zukünftige Verhalten der Sims in ähnlichen Situationen. Haben sie einmal einen geliebten Menschen im Feuer verloren, hüten Sie sich in Zukunft vor dem Grill und lassen lieber andere die Würstchen wenden. So wie es sich für einen PC-ACTION-Redakteur gehört!



»Trübsal ist nicht alles, was man blasen kann.«

klicken, gibt's einen scheißenden Schreihals. Wenigstens können Sie mit diesem im Gegensatz zum ersten Teil auch etwas anfangen. Natürlich erst, wenn der Racker der Mutterbrust entwöhnt ist. Nach viel Gesabber und unzähligen vollen Windeln erreichen die kleinen Fratzen das Kindesalter. Die Schulpflicht ruft. Auf derart einschneidende Ereignisse weist das Programm mit Zwischensequenzen hin. Obwohl Spielsachen natürlich am Nachmittag viel verführerischer als Hausaufgaben sind, sollten Sie darauf achten, dass Ihr Sprössling gute Noten nach Hause bringt. Sonst sieht es als Teenager schlecht mit einem der mehr als 20 Nebenjobs aus. Im schlimmsten Fall müssen Sie sich als Fußball-Maskottchen für ein paar mickrige Kröten zum Affen machen. Ihre Schützlinge durchleben insgesamt fünf Lebensphasen, bevor sie in Rente gehen und schließlich das Zeitliche segnen.

ARBEIT FÜR ALLE!

Ihr Sim räumt zwar den Müll vor die Haustür, hat aber sonst den IQ eines Pantoffeltierchens? Ein gutes Buch zwischendurch hilft da oft Wunder. Richten Sie das Wohnzimmer gemütlich ein, schicken Sie den Bengel auf die Couch und drücken Sie ihm ein Lexikon in die Hand. Dann klappt es später auch mit einem gescheiten Job. Vorausgesetzt nach der Pubertät bleibt vor lauter Romantik überhaupt noch Zeit. Ihre Sims nutzen den PC nämlich viel lieber, um im Chat mit dem anderen Geschlecht anzubandeln, als sich eine Arbeit zu suchen. Die werden Sie aber brauchen, denn auch in der virtuellen Welt der Sims gilt: Ohne Moos nichts los. Je nach Fähigkeiten und Neigungen schlagen Sie eine Laufbahn als Wissenschaftler, Sportler, Arzt, Soldat, Politiker oder sogar Gauner ein. Das Klauen von Brieftaschen am Wochenende kann durchaus lukrativer sein als jeden Tag im Altersheim die Bettpfannen auszuleeren. Ingesamt stehen acht Berufszweige mit je

TAGEBUCH VON POLLI-TECH-9 SCHMITT ALIAS MARC BREHME

Als hätte ich es als Alien auf dieser Welt nicht sowieso schon schwer genug, habe ich mit dem Häuserkauf in Merkwürdighausen meiner Großfamilie wohl einen Bärendienst erwiesen. Gleich nebenan wohnt so ein bekloppter Militarist, der mit dem



Hubschrauber zur Arbeit fliegt. Trotzdem haben wir uns schon gut eingelebt, nur ein gescheiter Job fehlt mir noch. Ist irgendwie langweilig zu Hause, während meine Frau Jenny als Pflegerin im Krankenhaus arbeitet. Tochter Britta ist zu der Zeit in der Schule. In der Zeitung standen heute wieder nur steuerfreie Minijobs. Mist. Da zock ich lieber mal mit Jonny eine Runde Schach. Mein Sohnemann wird genetisch bedingt immer grün hinter den Ohren bleiben und hat es schwer, Freunde zu finden. Außerdem interessiert er sich langsam für Mädels. Gestern Morgen hat er in seinem Hormonwahn doch tatsächlich unsere Putzfrau angebaggert und sich eine saftige Ohrfeige eingefangen. Außerdem nervt er ständig damit, dass er eine große Party geben will. Dabei kennen wir doch hier noch gar keine Leute! Dafür ist meine Frau Jenny ein echtes Genie im Stadtkrankenhaus und ist so selbstständig! Stellt den Wecker, duscht, macht sich Frühstück und erwischt immer das Jobtaxi. Nur blöd, dass sie gestern die leckeren Schweinekoteletts unbeaufsichtigt auf dem Herd ließ. Plötzlich stand die halbe Küche in Flammen und die Feuerwehr musste anrücken. Nach diesem Schreck lockte mich Jenny in den Whirlpool und kraulte mir den Rücken. Mir schwante, dass



ihr Babywunsch wieder zuschlägt. Nicht schon wieder! Egal, im Bett ging die erotische Show dann weiter und ehe ich mich versah, haben wir es auch nach zwölf Jahren Ehe so richtig krachen lassen.

Body-Building

Dank des neuen „Sims 2 Body Shop" und einer großen Auswahl an Frisuren und Outfits gestalten und erstellen Sie einzigartige Sims. Wir haben für Sie Kollege Fränkel nachgebaut.

Neben unzähligen Einstellmöglichkeiten an der Gesichtsform verleihen Sie den enthaltenen Klamotten mit einem Grafikprogramm wie Photoshop ein individuelles Aussehen. Ihre Werke laden Sie via Internet auf die *Sims*-Homepage und teilen diese so mit anderen Fans. Allerdings können Sie mit dem Editor der Verkaufsversion noch keine Einrichtungsgegenstände erschaffen. Wir gehen davon aus, dass EA diese Möglichkeit später in einem Add-on nachliefert. Dafür drehen Sie mit dem neuen Movie Maker eigene *Sims*-Filme, die Sie ebenfalls exportieren können, um mit Ihren Erfolgen zu protzen.



»Macht alles, um zur PC ACTION zurückzukommen: Ahmet Iscitürk.«

DIE SIMS 2

VERGLEICH

DIE SIMS 2	DIE SIMS	SINGLES
		 

STEUERUNG

DIE SIMS 2	DIE SIMS	SINGLES
86% Einsteigerfreundliche Bedienung. Der frei beweglichen Kamera entgeht nichts.	**81%** Die vordefinierten Kamerapositionen stiften gelegentlich Verwirrung.	**73%** Etwas gewöhnungsbedürftig, Kamerawinkel und Aktionen nicht immer exakt wählbar

GRAFIK

DIE SIMS 2	DIE SIMS	SINGLES
88% Komplett in 3D. Mimik und Umgebung wirken umwerfend realistisch.	**70%** Lange nicht so detailreich wie die Konkurrenz, dafür sehr übersichtlich	**86%** Abgesehen von den hölzern wirkenden Animationen überzeugt die 3D-Optik.

HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

DIE SIMS 2	DIE SIMS	SINGLES
92% Der Hammer: Dem Handlungsspielraum sind kaum Grenzen gesetzt.	**87%** Es gibt unzählige Möglichkeiten, die Sims zu beschäftigen und Häuser einzurichten.	**71%** Recht mager: Einmal die Wohnung ausgebaut, beschränken sich Singles aufs Poppen.

SPIELSPASS

DIE SIMS 2	DIE SIMS	SINGLES
89% Vorsicht! Bei diesem Zeitkiller sind Beziehungskrisen programmiert.	**82%** Langeweile gibt es bei den Sims nicht. Hier haben Sie immer was zu tun.	**79%** Mehr Erotik als bei der prüden Konkurrenz. Dafür kommt die Langzeitmotivation zu kurz.
30% / 50% / 20%	25% / 25% / 50%	15% / 35% / 50%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Bauen; ROT= Beziehungen pflegen; BLAU= Bedürfnisse befriedigen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangeliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra	2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	orange	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün

LEISTUNGSMERKMALE

Um *Die Sims 2* flüssig spielen zu können, sollte Ihr PC über einen schnellen Prozessor verfügen. Erst mit 2.500 MHz können Sie mit der höchsten Detailstufe ordentlich spielen. Die Grafikkarte wird weniger beansprucht – bereits mit einer alten Geforce4 Ti-4200 läuft die Lebenssimulation flüssig. Bis zur Verkaufsversion wollen die Entwickler die Engine noch optimieren, damit *Die Sims 2* auch auf langsameren PCs läuft.

PRO & CONTRA

- \+ Tolle Grafik und Animationen
- \+ Lebensechte Mimik
- \+ Realistische Lebensläufe
- \+ Gelungene KI
- \+ Intuitive Steuerung
- \+ Videofunktion
- \+ Personen- und Kleider-Editor
- \+ Viele Berufe
- \+ Leichter Spieleinstieg
- \+ Tutorial
- − Nützliche Gegenstände der alten *Sims*-Add-ons fehlen
- − Nur ein Speicher-Slot pro Familie
- − Kein Mehrspieler-Modus
- − Lange Ladezeiten

zehn Karrierestufen in Zeitung und virtuellem Internet zur Wahl.

WÜNSCH DIR WAS!

Ein guter Job ist längst nicht alles im Leben der Sims, die nicht mehr so abhängig von ihren existenziellen Bedürfnissen sind wie im ersten Teil. Jeder Bewohner hat individuelle Wünsche und Ängste, die in der Benutzerführung angezeigt werden. Während ein Kind beispielsweise gern mit den Eltern spielt oder neue Freunde kennen lernt, hat es gleichzeitig Angst, schlechte Schulnoten einzufangen oder einen Elternteil zu verlieren. Teenager gieren zwar nach dem ersten Kuss, haben aber genauso viel Schiss vor einem Korb bei der Frage nach dem ersten Date. Bei Erwachsenen stehen meist der Wunsch nach einem Baby und Erfolg im Beruf vorn an, während Furcht vor dem Abnibbeln des Partners besteht. Wünsche und Ängste ändern sich bei Kindern deutlich schneller als bei Erwachsenen (siehe Kasten auf Seite 98).

ARSCHKRIECHER

Ihre Aufgabe ist es, die Wünsche Ihres Sim zu erfüllen und seinen Ängsten aus dem Weg zu gehen. Gelingt Ihnen das, steigt seine Stimmung und Sie erhalten – je nach Schwierigkeit des Wunsches – unterschiedlich hohe Punktzahlen, von denen Sie Laufbahn- und Karriere-Belohnungen kaufen. Klar, dass

Ganz schön bieder, Mann!



»Frauen sind stolz auf ihre Handys.«

Electronic Arts hat ganz tief in die Kaffeekasse gegriffen und sich als Tester Popsternchen Jeanette Biedermann an Land gezogen. Ihr fachkundiger Eindruck: „Seit dem Erscheinen der *Sims* im Jahr 2000 bin ich von dieser virtuellen Welt fasziniert. *Die Sims 2* stellen alles, was ich bisher von den *Sims* kannte, in den Schatten. Besonders faszinieren mich das reale Aussehen der Sims und die neuen Lebensziele." Wir meinen: Stimmt, Jeanette! So hast du wenigstens auch mal eine Beziehung und vielleicht sogar wieder mal Sex mit jemandem.

wir unsere Kohle erst mal in Sondergegenstände wie einen Geldbaum und den Liebeswhirlpool investierten. So haben wir nicht nur Schotter für die Karriere als Gigolo im Haus, sondern auch noch das entsprechende Ambiente zum Poppen geschaffen. Anschließend heiraten wir eine reiche Schlampe und machen uns nebenher noch an das Kindermädchen und die Putzfrau ran. Die übliche Methode, Geld zu verdienen, ist allerdings ein gut bezahlter Job. Der fällt Ihnen nicht in den Schoß und ist genauso wie Hochzeit oder Schwangerschaft eines der Ereignisse, auf das Sie hinarbeiten müssen. Bilden Sie sich weiter oder bitten Sie Ihren Chef auf eine Party zu sich. Aber Achtung! Das kann auch nach hinten losgehen. Haben Sie die falschen Leute eingeladen oder Ihr Boss fühlt sich schlecht unterhalten, kriselt die Beziehung und die nächste Beförderung rückt in weite Ferne.

KORBMACHER

Sie haben die Nase voll von den eigenen vier Wänden? Kein Problem, für Abwechslung ist in *Die Sims 2* gesorgt. Trommeln Sie doch einfach Ihre Sippschaft zusammen und fahren Sie ins Grüne. Dort warten Einkaufszentren und Wochenendhäuser auf Ihren Besuch. Wer weiß, vielleicht finden Ihre Kinder dort sogar neue Freunde oder treffen die Liebe fürs Leben. Solche Erlebnisse sind besonders wich-

Revolution – Von der Wiege bis zur Bahre

Wie bei unserem Redaktionspraktikanten geht die Entwicklung bei manchen Individuen etwas langsamer vonstatten. In *Die Sims 2* verrät Ihnen aber wenigstens eine Anzeige, wann der Sprung zur nächsten Stufe bevorsteht.



BABY
Ihr wichtigster Job ist es, in die Windeln zu scheißen und mit lautem Geschrei dafür zu sorgen, dass Ihren Alten die Lust auf Sex vergeht. Schaffen Sie das nicht, haben Sie bald ein Geschwisterchen an der Backe. Dann teilen Sie nämlich alles in Ihrem weiteren Leben mit dem anderen Gör. Und welches Vorzeige-Einzelkind will das schon?

KIND
Schule ist ein schreckliches Wort! Und sie nimmt den ganzen Vormittag in Anspruch. Ihre Kontakte mit dem anderen Geschlecht beschränken sich auf gemeinsames Zocken, Fernsehen oder Herumhopsen vor dem Gettoblaster. Dass sich der Schuldirektor bei Ihnen anmeldet, ist ihre größte Sorge. Dann müssen Sie nämlich Ihr Zimmer aufräumen.

TEENAGER
Wann kommt er denn endlich, der erste Kuss? Alle anderen haben schon mal rumgemacht. Haben Sie jedenfalls gehört. Sie hingegen haben sich bisher nur eine Backpfeife von der heißen Putze eingefangen. Ihre Schwester, die blöde Kuh, blockiert den ganzen Tag das Telefon. Typisch Weiber! Die hängen bei Liebeskummer ja nur an der Strippe.

ERWACHSENER
Ohne Moos nichts los. Also müssen Sie sich einen Job suchen oder einen reichen Partner. Umgarnen Sie Ihr Opfer und bitten Sie es freundlich ins Bett. Haben Sie nach einigen Techtelmechtel bewiesen, dass Sie auch ohne Rockkonzert rhythmisch Ihre Hüfte bewegen können, geht es ans Eingemachte. Jetzt muss endlich ein Baby her!

RENTNER
Als Opa genießen Sie Ihren Lebensabend. Jedenfalls wenn Sie nicht gerade Ihre hyperaktiven Enkel am Hals haben. Sie faulenzen in den Tag hinein, kassieren Rente, gießen Geldbaum und Blumen, nehmen ab und zu ein Schlückchen vom „Elixier des Lebens" und glotzen der Putzfrau auf die Titten. Mann, da möchte man glatt noch mal zwanzig sein ...

TOD
Ihre Überreste gammeln in einer Urne vor sich hin. Wenn Sie Glück haben, finden Sie über dem Kamin ein warmes Plätzchen. Im schlimmsten Fall werden Sie von Ihren Hinterbliebenen schamlos verhökert. Dann rächen Sie sich, indem Sie als Geist wiederkehren und die geldgierige Verwandtschaft mit Spukereien in den Wahnsinn treiben.

»Orgasmen von Frauen dauern einfach länger.«

»Wolfgang Clement verteilt persönlich die Hartz-IV-Formulare.«


»Mit „ob" wäre die Bikinihose immer noch blau.«

»Arme Obdachlose: Nicht mal der Pool hat ein Dach.«

tig für die weitere Entwicklung Ihrer Nachkömmlinge. Fängt sich Ihr ohnehin schon schüchterner Sohn laufend nur Körbe von der holden Weiblichkeit ein, weil er ihr immer gleich einen dicken Schmatzer auf den Mund drücken will, endet er noch wie Ralph Wollner. Der rennt heute noch vor jeder Frau davon, die nicht wie seine Mutter aussieht. Also instruieren Sie Ihren Filius zum Smalltalk mit heißen Fegern, lassen ihn Witze reißen und den intellektuellen Bilderkenner raushängen. Natürlich sollte der Abkömmling vorher geduscht haben und nicht stinken wie ein australisches Stachelschwein. Wer sich dann noch anfangs beherrscht und seine Gliedmaßen bei sich behält, hat schon bald Glück bei der feschen Nachbarin.

MACH'S MIT!

Wollen Sie dabei nur Spaß und keine Vaterschaftsklage am Hals haben, achten Sie beim Akt auf virtuelle Verhütung. Sonst holen Sie besser schon mal den Wischeimer aus der Ecke. Eine schwangere Auster wird Sie die nächsten Tage mit ihrer Kotzerei auf Trab halten – und Sie dürfen die Kloschüssel putzen. Toll, was? Der Babybauch wächst täglich, die werdende Mutter ist mürrisch und walzt mit gebeugtem Rücken und O-Beinen zwischen Kühlschrank und Couch hin und her. An dieser Stelle lehnen wir uns als Zocker zurück und genießen die Grafikpracht von *Die Sims 2*. Es ist einfach göttlich, dem Treiben in Ihren eigenen vier Wänden zuzuschauen und zu beobachten, wie stark Maxis die künstliche Intelligenz weiterentwickelt hat. Ihre Pixelmännchen werden merklich weniger von Grundbedürfnissen getrieben als im ersten Teil. Damit haben Sie mehr Zeit für die wichtigen Dinge im Leben: Geld und Vögeln. Als sexhungriger Single mit Arschloch-Image machen Sie in *Die Sims 2* ebenso Karriere wie als braver Familienvater mit Frau und Vorzeige-Kindern. Überflüssig zu sagen, was wir notgeilen Schreibsklaven beim Daddeln zuerst ausprobiert haben ... Unsere Testversion lief stabil, allerdings traten noch einige Ungereimtheiten auf. Teilweise wurden Gäste unsichtbar, Figuren blieben ebenso wie schon im Vorgänger einfach stecken oder der gekaufte Hindernisparcours zum Trainieren verschwand spurlos. Besonders ärgerlich: Wer keinen alten Spielstand parat hat, kommt nie wieder in den Genuss des Bonusgegenstands. Electronic Arts sind die Fehlerchen aber bekannt, wir glauben an eine bugfreie Verkaufsversion. Und trotz dieser wenigen Macken hat uns *Die Sims 2* tagelang an den PC gefesselt und fasziniert in die virtuelle Welt abtauchen lassen. Wir haben gefummelt, gequatscht, gelernt, gebaggert, geschuftet, gekocht, geheiratet, gegrillt, gebumst – und gaben am Ende den Löffel ab.

DA TRIFFT DICH DER SCHLAG!

Obwohl sie digital sind, haben Ihre Sims kein unendliches Leben. Irgendwann steht buchstäblich der Sensenmann vor der Tür und checkt seine Liste! Stehen Sie da drauf, können Sie noch um Gnade winseln und um Ihr Weiterleben knobeln. Darauf lässt er sich aber selten ein und ruft per Handy bei seinem Boss an. Ein weißes Licht erscheint und beamt Sie in den *Sims*-Himmel. Zurück bleibt eine Urne, an der sich Ihre Hinterbliebenen ausheulen. Es trifft übrigens nicht nur alte Knacker, sondern schlägt auch schon mal zwischendurch zu. Im Test raffte es uns einen Teenager bei den Hausaufgaben und einen Ehemann kurz nach dem Liebesspiel dahin. Clevere Zeitgenossen sorgen vor und kaufen sich das „Elixier des Lebens". Täglich ein Schlückchen vom Billig-„Doppelherz" sorgt für ein verlängertes Dasein. Und das können Sie gebrauchen! Wenn sich die 3D-Sims erst einmal auf Ihrer Platte eingenistet haben, vergeht die Zeit wie im Flug.

MARC BREHME/BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Wissen Sie, was ich an *Die Sims 2* hasse? Auch meine Frau hat nur noch Augen für Maxis' Lebenssimulation. Während ich mich allein im Bett vergnüge, hockt sie spätnachts vorm Rechner und verkuppelt Leute. Aber ich kann sie verstehen. Denn *Die Sims 2* ist richtig fett geworden. Endlich können Sie sich aufs Wesentliche konzentrieren – also das Flirten und Poppen – und verbringen nicht die meiste Zeit damit, Ihren Schützlingen beim Hinternabwischen zu helfen. Ach ja, bevor ich's vergesse: Fangen Sie schon mal mit dem Sparen für kommende Add-ons an. Das Hauptprogramm hält nämlich einiges von dem zurück, was in den Erweiterungen des Vorgängers geboten wurde. Ich habe zum Beispiel Tiere und besonders den Haushaltsroboter aus *Das volle Leben* vermisst.

FAZIT

MARC BREHME



Ich glaube, den Strandurlaub hat meine Freundin schon gestrichen. Es sei denn, wir nehmen einen sandgeschützten PC mit und einigen uns auf Arbeitsteilung. Solange sie in *Sims 2* das Haus einrichtet, ballere ich mich endlich durch *Doom 3*. Danach werde ich in der *Sims*-Welt wieder zum liebevollen Papa. Da stehe ich sogar morgens um vier Uhr auf und wechsle dem Baby die stinkenden Windeln. Ich bin richtig froh, dass es neben der coolen Grafik noch keine Geruchsausgabe gibt. Okay, ich geb's ja zu. Alles Lüge. In Wirklichkeit kann ich jetzt endlich mal die Sau rauslassen. Ich poppe mich als hüftschwingender Single durch ganz Veronaville und zocke reiche Weiber ab. Und jetzt kann ich nur hoffen, dass meine Alte diesen Kommentar nicht zu Ende liest.

DIE SIMS 2

MINDESTENS: 600 MHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,5 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Lebenssimulation
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Maxis
VERTRIEB:	EA Games
INTERNET:	www.sims2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	16. September 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht. In *Die Sims 2* haben Sie schon allein mehr als genug zu tun.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	88%
SOUND	77%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER


89%

SEHR GUT – That's Life! Wer braucht da noch ein echtes Leben?

- 8 Szenarien
- Frei bewegliche Kamera
- Über 90 Gebäude
- 3D-Engine
- Eroberung feindlicher Städte

AUF DVD
DEMO

»Julia Roberts war nach der Hormontherapie nicht wiederzuerkennen.«

Burg her!

Sie können es nicht erwarten, eine eigene Stadt zu gründen und ein fettes Schloss zu bauen? In MEDIEVAL LORDS: BAUEN, VERTEIDIGEN, EROBERN haben Sie dazu Gelegenheit.

Ein Herrscher im Mittelalter hat's nicht leicht. Bürger fordern mehr Unterhaltung, während die Pest in den Straßen ausbricht. Zu allem Überfluss stehen Krieger des Erzfeindes vor den Toren und reiben sich schon voller Vorfreude auf die bevorstehende Plünderung die Hände. Doch man hätte Sie nicht zum Stadtoberhaupt gewählt, wären da nicht noch ein paar Asse im Ärmel. Schnell die Brücke zerstören, die von Süden in die Stadt führt und Ihre Armee durch das Nordtor den Feinden entgegenschicken. Unbeeindruckt von all dem gehen die Bauern ihrem Tagwerk nach und karren Weizen von den Feldern nach Hause. Denn trotz allem muss das Leben weitergehen ...

SCHAFFE, SCHAFFE, STÄDTLE BAUE

Monte Christos Aufbau-Strategiespiel *Medieval Lords: Bauen, Verteidigen, Erobern* steckt Sie in die Haut eines Königs, der zunächst eine Stadt und schließlich ein ganzes Reich erbauen möchte. Wenn Sie die Kampagne starten, beginnt die Planung eines Dorfes auf einer wunderschönen 3D-Karte. Sie wählen aus einem Menü an der linken Bildschirmseite die Gebäude aus, die Sie erstellen wollen. Das geht recht flott. Steht Ihr Bergfried, fehlen noch Wohnanlagen, die Arbeiter produzieren. Verbinden Sie diese mit Straßen und pflanzen ein erstes Feld an, wandern gleich Wuselmänner umher und verdienen ihr täglich Brot, indem sie es selbst anbauen. Flüsse, Seen, Berge, feindliche Siedlungen und Gebiete, in denen schnell Krankheiten ausbrechen, behindern Ihren Expansionsdrang. Gebäude kosten auch Unterhalt, den Sie per Steuern eintreiben. Geht Ihnen die Knete aus, legen Sie kurzerhand ein Haus still, bis wieder Geld in die Kassen fließt. Während Sie die größte und schönste Stadt erstellen, bietet sich Ihnen eine herrliche Aussicht. Das Geschehen lässt sich zoomen und drehen. Sogar aus der Sicht eines Bürgers wandern Sie in den eigenen Straßen umher, während Wolkenschatten vorüberziehen und sich Fische im klaren Wasser tummeln. Diese Idylle trüben allerdings

»Der Erfolg von Wilhelm Tell zog viele stümperhafte Imitatoren nach sich.«



»Geizig: Kondom-Recycling.«



»Weibliche Priesterinnen heißen Dominas.«


»Ottfried Fischers Unterhose rettet den Gestrandeten das Leben.«

lieblos animierte Figuren, die zu 2D-Pixelhaufen mutieren, sobald etwas aus dem Geschehen gezoomt wird. Dann machen Ihre Leutchen den Eindruck, als hätten die Programmierer sie im Nachhinein schnell ins Spiel geschmissen. Zum Rest des Grafikstils passen sie jedenfalls nicht. Dafür verwöhnen mittelalterliche Lauten-Klänge Ihre Ohren und schaffen die Motivation, Ihre Stadt zu erweitern. Allerdings dauert es oft recht lange, bis Sie erste Erfolge erzielen, was manchmal Langeweile aufkommen lässt.

BEFRIEDIGE MICH

Die Bewohner sind jedoch nicht wunschlos glücklich. Klicken Sie auf ein Wohnhaus, zeigt das Spiel eine Liste mit den Bedürfnissen der Untertanen an. Da sich Bäuche nicht von allein füllen, bestellen Sie Felder, schicken Fischer auf das Meer und bauen Ställe für Vieh. Auch Krankheiten machen Ihren Untertanen zu schaffen. Arzthäuser wirken Wunder, da im Mittelalter schon jede kleine Erkältung das vorzeitige Ende schwächlicher Bürger bedeuten konnte. Friedhöfe außerhalb der Siedlung sorgen dafür, dass keine Pest ausbricht. Damit nicht genug: Banditen haben es auf Ihre schwer rackernden Siedler abgesehen. Um Überfällen vorzubeugen, stellen Sie Pranger und Galgen auf. Diese dienen nicht dazu, unschuldige PC-ACTION-Redakteure bloßzustellen, sondern um die bösen Buben abzuschrecken. Auch Stadtmauern und Soldaten erfüllen in diesem Fall ihren Zweck. Statuen, Gärten und Kirchen stimmen die Kolonisten milde. Wer jetzt glaubt, sich auf die faule Haut legen zu kön-

GEWINNSPIEL Lord Extra



Sie sind zu arm, um eine eigene Stadt zu gründen? Dann tun Sie das doch einfach virtuell und greifen eines unserer sieben genialen Fanpakete zu *Medieval Lords* ab. Pointsoft stellte uns dafür je ein Spiel, ein T-Shirt, sowie einen Schlüsselanhänger zur Verfügung. Wenn Sie gewinnen möchten, beantworten Sie folgende Frage:

Wie ist die korrekte Schreibweise für das französische Henkersinstrument, das im Mittelalter die Köpfe rollen ließ?

A) Güllotine
B) Guillotine
C) Giotine
D) Rübeabwienix
E) Gillette Oberhalsrasierer

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Gutes Erlebnis

Das Leben im Mittelalter kann scheiße sein. Lesen Sie im Tagebuch unseres virtuellen Bürgers Marcus Pilatus Brehmus und sehen Sie, wie der Kerl im Jahr 1000 nach Christus nichts richtig auf die Reihe bekam.

AUF JOBSUCHE

Frohen Mutes latsche ich durch die Straßen unseres Städtchens. Die Dorfhure, der ich noch Knete schulde, wuchtet einen Eimer Wasser über die Chaussee. Ich sehe zu, dass ich Land gewinne und einen Job auftreibe, um die Kohle zusammenzukratzen. Sonst lässt mich das Stück gar nicht mehr ran.



ZIMMERMÄNNER BRAUCHT DAS LAND



Der örtliche Zimmermann braucht Arbeiter. Plackerei! Aber was soll's. Also schnappe ich mir eine Säge. Die Bretter will er für den Bau neuer Häuser und Brücken. Eigentlich ist mir das scheißegal. Aua, jetzt habe ich mir in die Pfoten gesägt! Mir langt's, ich verdrücke mich!

GEH AUF'S FELD, MANN!

Dann geh ich eben Weizen säen. Das sieht viel einfacher aus. Ach komm! Die Sense ist genauso scharf wie die Säge und den ganzen Mist muss ich zudem ins Lagerhaus schleppen. Weil die Bagage im Dorf auch was zu beißen will. Na und? Ich bin Single!



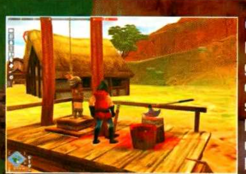
HEIMGELEUCHTET



Kaum habe ich mich eingearbeitet, schreit unser Kappo schon wieder nach ein paar Idioten, die den alten Leuchtturm reparieren. Ich hau ab. Ah nein, jetzt hat er mich erwischt. Ich „darf" die schweren Steinblöcke den Hügel hinaufschleppen, wo die blöde Zinne steht. Was für eine Schinderei!

AUF ZUM MILITÄRDIENST

Nie hat man seine Ruhe! Gestern ist Krieg ausgebrochen und jeder fähige Mann soll sich ein Schwert schnappen. Wieso die dann mich wollen, ist mir ein Rätsel. Ich soll Wikinger hacken. Nee, Schluss damit! Ich lasse mich doch nicht abschlachten und verkrümle mich dezent.



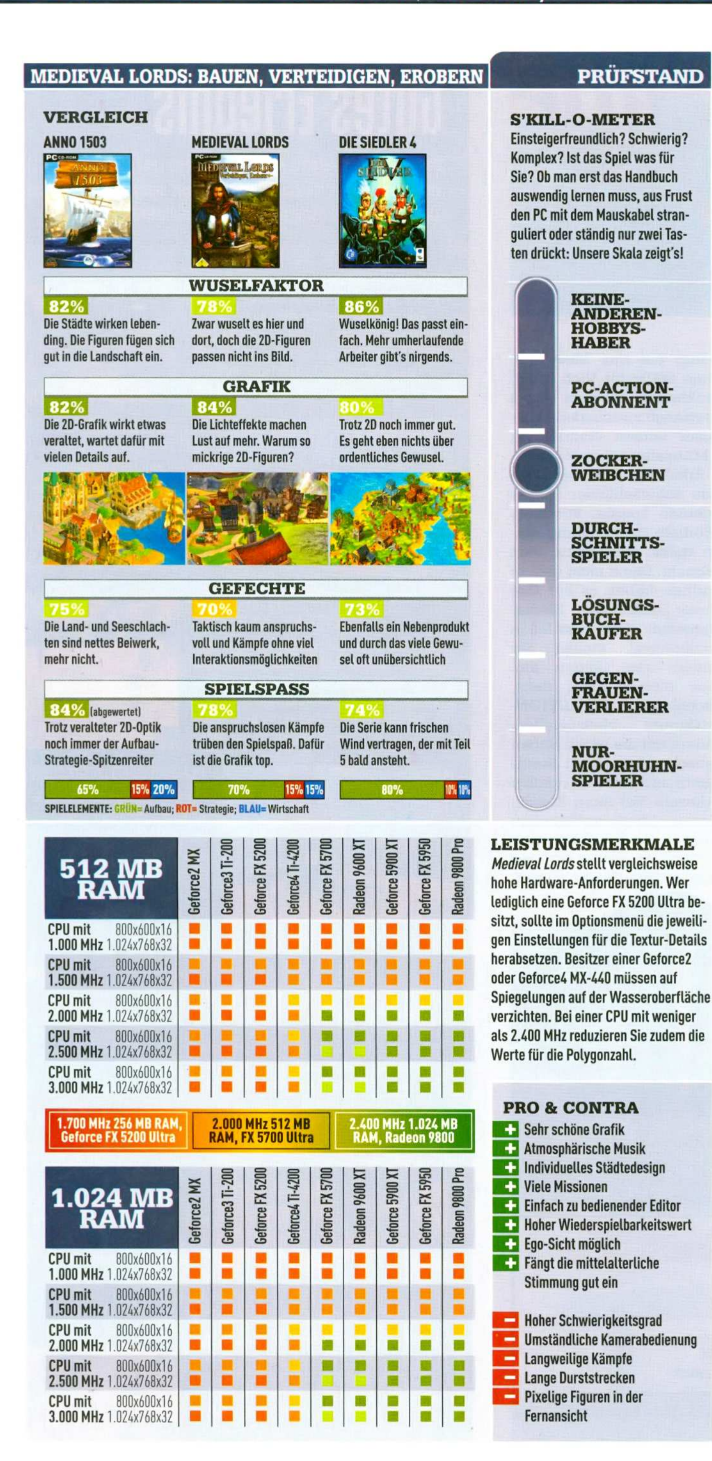
GUT ABGEHANGEN

Natürlich hat mich mein Spieß erwischt und angeschissen. Der fand Fahnenflucht so lustig wie einen Besuch bei seinen Schwiegereltern und schickte mich gleich zur Hinrichtung. Jetzt stehe ich mit der Schlinge um den Hals am Galgen und bete, dass der Henker im Krieg gefallen ist. Pustekuchen. Die Falltür öffnet sich ...

DIE LETZTE RUHESTATT

Nun liege ich hier unter der Erde, rotte vor mich hin und habe endlich Ruhe. Während die Würmer an mir knabbern, geht mir auf, dass mein Leben total für'n Arsch war. Werde ich wiedergeboren, bezahle ich jeden Puffbesuch sofort. Damit hatte schließlich alles angefangen ...





nen, um die virtuellen Knaben beim Malochen zu betrachten, liegt noch immer daneben. Denn genau wie heutzutage möchte die Bevölkerung unterhalten werden. Schräpe Küblböck reicht nicht, gepflegte Veranstaltungen müssen her. Fahrende Gaukler und Minnesänger, die Ihre Metropole besuchen, schaffen kurzzeitig Abhilfe, auf Freilichtbühnen richten Sie Festspiele aus.

KRIEG DEN NEIDERN

Floriert Ihre Stadt, könnten Sie eigentlich zufrieden sein, gäbe es da nicht die missgünstigen Nachbarn. Diese zerfrisst schnell der blanke Neid, was zu nichts anderem als feindlichen Auseinandersetzungen führt. Um Ihre Siedlung nicht feige aufzugeben, bilden Sie Kämpfer aus, die den Gegnern zeigen, wer die Hosen anhat. Ziehen Sie ausgebildete Truppen neben ein feindliches Lager, erklären Sie somit den Krieg. Schließlich treffen sich die Armeen auf freiem Feld und schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein. Belagerungen stehen im Mittelalter selbstverständlich ebenfalls auf der Tagesordnung und Katapulte bringen Ihre Mauern, die Sie und Ihre Arbeiter im Schweiße Ihres Angesichts erbaut haben, genauso schnell zum Einsturz, wie unser aller Traum vom Lotto-Millionär jeden Samstag zerplatzt. Allerdings fordern die Schlachten Taktiker keineswegs groß heraus. Auf dem Feld der Ehre entscheidet lediglich die Stärke der Armee. Nur in Ausnahmesituationen beeinflussen Sie den Ausgang eines Kampfes durch strategische Positionierung Ihrer Truppen. Hier hätten wir uns weitaus mehr gewünscht. Dafür kommen stolze Herrscher eher selten zur Ruhe, denn ständig warten viele kleine Nebenaufgaben. Hier bricht die Pest aus, da sollen Sie ein Räuberlager auslöschen und die Dürre droht, Ihre Ernte zunichte zu machen. Im Mittelalter war eben immer Action angesagt. Passionierte Städtebauer beißen sich allerdings nicht selten am happigen Schwierigkeitsgrad die Zähne aus – selbst im einfachen Modus. Es kommt vor, dass Sie in mühsamen Stunden einen



So spielt sich Medieval Lords

Eine Stadt zu planen und zu bauen fällt nicht immer leicht. Wir zeigen Ihnen den Weg von einer kleinen Siedlung hin zu einer großen Stadt.

KLEIN, ABER FEIN

Zunächst erstellen Sie einen Bergfried als Mittelpunkt Ihrer neuen Stadt. Drumherum bauen Sie Wohnhäuser, um den Bürgern Unterschlupf zu bieten. Ein Brunnen versorgt die Untertanen mit Wasser.

JETZT GEHT'S LOOOOOS!



Als Nächstes steht die Versorgung der Bürger mit Nahrung an, also bauen Sie ein Getreidefeld und eine Schafsfarm. Der Zimmermann sorgt für die Weiterentwicklung Ihrer Siedlung. Die Kirche stimmt die Bevölkerung milde.

WACHSTUMSSCHUB



Stadtmauern schützen Ihre Siedlung vor Überfällen, Turnierplätze und Gaukler sorgen für Unterhaltung. Arzthäuser und Bäder bewahren die Bevölkerung vor fiesen Krankheiten. Auf dem Friedhof beerdigen Sie die Toten.

EINE GROßSTADT ENTSTEHT



Kathedralen befriedigen das Bedürfnis der Bevölkerung nach Religion, während Sie auf Trainingsplätzen Soldaten ausbilden. Der Bergfried ist inzwischen befestigt und das Leben brummt in der Stadt.

Leuchtturm zimmern, nur um dann mit anzusehen, wie eine Horde plündernder Barbaren kurz vor der Vollendung die ganze Arbeit wieder zunichte macht. Kann frustrieren!

EINSAME HERRSCHER

Sie bauen Ihr Imperium allein, auf einen Mehrspieler-Modus müssen Sie verzichten. Dafür lockt der Editor, mit dem Sie kinderleicht eigene Szenarien erstellen. Die ansehnliche 3D-Grafik lädt immer wieder zum Bau einer neuen Siedlung ein. Es macht einfach Spaß, neue Architekturen auszuprobieren und zu sehen, wie das Dorf lebt. Über die kleineren Schnitzer wie den anspruchslosen Kampf können Einsteiger sicher hinwegsehen. Taktiker dagegen werden enttäuscht, denn von Diplomatie haben die *Medieval*-Könige wohl nichts gehört. Jede Auseinandersetzung führt unweigerlich zur Schlacht. Wer genug von *Anno 1503* hat und die Wartezeit auf *Die Siedler: Das Erbe der Könige* überbrücken möchte, sollte sich das Mittelalter-Spektakel trotzdem einmal ansehen. Ein schöneres Aufbau-Strategiespiel suchen Sie zurzeit vergebens. ANDREAS BERTITS

»Hetero-Männer bereiten Bären das größte Vergnügen.«



»Die Grillpartys von Armin M. waren immer spektakulär.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Wie baue ich denn dieses Mal meine Stadt? Setze ich die Getreidefelder nach draußen oder baue ich innerhalb der Stadtmauern an? Da! Eine Horde Wikinger fällt über meine Untertanen her! Hier hilft nur, meine Soldaten in den Kampf zu schicken. Verdammt, denn genau das macht überhaupt keinen Spaß. *Medieval Lords* ist ein zweischneidiges Schwert. Schöner haben Sie noch keine Stadt gebaut, doch die Schlachten nerven einfach nur und versauen einen Großteil des Spielspaßes. Etwas flotter hätten meine Arbeiter auch malochen dürfen. Ist aber nicht so wild, denn die nächste Stadt baue ich bestimmt.

FAZIT



MARC BREHME

Ich kann *Medieval Lords* definitiv nicht nach unseren langen Bildunterschrifts-Konferenzen spielen. Nach einigen Minuten würde ich wahrscheinlich mit dem Gesicht auf die Tastatur knallen, weil mich der Schlaf übermannt hat. Der Aufbauteil ist für meinen Geschmack viel zu langatmig geraten und bei den Schlachten hätte ich mir deutlich mehr Interaktionsmöglichkeiten gewünscht. Trotzdem macht es Spaß, sich durch die Kampagne zu kämpfen und in filmreifen Kameraschwenks durch die Gassen meiner Metropole zu flanieren. Denn ein wenig stolz ist man auf seine Bauwerke schon.

MEDIEVAL LORDS

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Aufbau-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Monte Christo
VERTRIEB:	Pointsoft
INTERNET:	www.medievallords.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Städtebauer und Herrscher über Imperien sind einsame Menschen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	84%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 78%

GUT – Sehr hübsches Aufbau-Strategiespiel, leider mit unterdurchschnittlichem Kampfpart.

Erwischen Sie Passanten, gibt's eine Zeitstrafe.

»Stevie Wonder schlägt sich bei der Führerscheinprüfung wacker.«

So ein Flitzrohr

Bei RICHARD BURNS RALLY jagen Sie mit Ihrem PS-Monster auf staubigen und verschneiten Rennpisten Bestzeiten.

Sie halten Richard Burns für die neueste Figur bei den Simpsons? Dann begeistern Sie sich für den Motorsport offensichtlich genauso wenig wie unser Praktikant für Frauen. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen, zum nächsten Artikel zu springen. Denn hinter *Richard Burns Rally* verbirgt sich eine Rennsimulation für Hardcore-Piloten. Auf der Piste hat der Weltmeister von 2001 seinen schärfsten Konkurrenten, den Schotten Colin McRae, längst eingeholt. Aber wie sieht's auf dem PC aus? Kommt der Engländer ins Schleudern oder landet er am Ende auf dem Siegertreppchen? Zumindest bei den nackten Fakten fährt *Colin McRae Rally 04* dem Herausforderer eine Wagenlänge voraus.

WER BREMST, GEWINNT

Lediglich acht Boliden und sechs langatmige, internationale Meisterschaften mit insgesamt 36 Etappen erwarten Sie bei der *Richard Burns Rally*. Eine magere Ausbeute. Aber wie heißt es so schön: Es kommt auf die inneren Werte an. Hier haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und das wohl realistischste virtuelle Fahrmodell eines Rallye-Wagens gebastelt. Zum Leidwesen aller Anfänger und Grobmotoriker. Wer nicht mit Gas und Bremse so vorsichtig umgeht, wie Großmutter mit ihren Dritten, landet trotz vorbildlichem Tutorial bereits in der ersten Kurve im Graben. Insbesondere, wenn Sie kein Lenkrad zur Hand haben. Zocken Sie auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad, wäre das Rennen womöglich jetzt schon zu Ende. Auf den niedrigeren Levels verzeiht das Programm glücklicherweise ein paar unfreiwillige Abflüge. Netter Gimmick: Schaffen Sie es nicht aus eigener Kraft zurück auf die Piste, eilen Ihnen Zuschauer zu Hilfe. Besonders störend empfanden wir beim Testen aber das mangelnde Geschwindigkeitsgefühl, das den hohen Realismus streckenweise zunichte macht. Selbst bei Tempo 130 haben Sie den Eindruck, im ersten Gang mit einem 60-PS-Fiesta über die Landschaften zu tuckern. Wären diese wenigstens abwechslungsreich und grafisch opulent gestaltet, könnten wir das Manko gerade noch verzeihen. So jedoch landet Ritchie bei seinem PC-Debüt „nur" auf Platz zwei.

BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Ehrlich gesagt stehe ich mehr auf Rennspiele, bei denen ich meinem Gegner direkt den Auspuff zeigen kann und nicht mit der Uhr um die Wette fahre. Dennoch bleibt *Richard Burns Rally* vorerst auf meiner Festplatte. Denn das realistische Fahrmodell weckt den Ehrgeiz in mir, ohne Unfall ins Ziel zu driften. Zum Zocken empfehle ich Ihnen dringend ein gutes Lenkrad. Denn die Tastatursteuerung ist ein Fall für die Schrottpresse. Und selbst mit einem Gamepad mit Analogsticks wollen die Drifts nicht immer gelingen. Eine herbe Enttäuschung ist übrigens der Mehrspielerpart. Der besteht ausschließlich aus einem langweiligen Hot-Seat-Modus.



»Küblböck jagt seine Kritiker.«

RICHARD BURNS RALLY

MINDESTENS: 1,6 GHz, 256 MByte RAM, 3,1 GByte HD, Win98

SINNVOLL: 2,6 GHz, 512 MByte RAM, Lenkrad

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Warthog
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.richardburnsrally.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	9. September 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hot-Seat-Modus an einem PC für bis zu vier Spieler; 4 Spieler pro CD

PC: 4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	72%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	57%

EINZELSPIELER

74%

GUT – Wenig umfangreiche Rallye-Simulation für Hardcore-Fans.

Wings of War


»Quax der Bruchpilot konnte sein Ende noch nicht finden.«

Denken Sie bei Doppeldeckern an große Busse? Dann sollten Sie nicht weiterlesen, denn mit *Wings of War* serviert man Ihnen eine actionlastige Flugsimulation. Die spielt stilecht im Ersten Weltkrieg, es darf also aus allen Rohren geballert werden. Zum Lieferumfang gehören 13 Kampagnen-Missionen mit ähnlichen Zielen: Abschießen, Zerstören, Abschießen. Zwischendurch mal ein Foto machen. Bei vielen Missionen lassen Sie Ihre KI-Kameraden die Kiste steuern und klemmen sich hinter die Bordkanone. Grafisch wirkt der Titel altbacken, 3D-Objekte sind ein wenig klobig und trist. Bonuspunkte verdient der atmosphärische Soundtrack, der für Kampflaune sorgt. Wenn Sie noch einen Joystick besitzen, nutzen Sie diesen unbedingt. Profis könnten sich zwar an einigen simpel gehaltenen Knopfdruck-Manövern stören, Einsteiger freuen sich aber gerade darüber. Ein Hauptaugenmerk des Titels liegt auf dem opulenten Mehrspieler-Modus: Mit bis zu 29 Kumpels machen Sie den Luftraum unsicher und begeistern sich an altbekannten Modi wie Deathmatch und Capture the Flag. Launig! OLE SUMFLETH

FAZIT



Neben der Dauer-Action gefällt mir die deutsche Übersetzung; manche Synchronsprecher reden filmreif und lassen Atmosphäre aufkommen. Unter dem Strich bleibt ein fahler Beigeschmack, weil neue Ideen fehlen. Dafür überzeugt der Mehrspieler-Modus.

WINGS OF WAR

MINDESTENS:	GENRE:	Flugsimulation
1 GHz, 128 MByte RAM, 32 MByte Grafik, Win98	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Silver Wish Games
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL:	INTERNET:	www.take2.de
1,8 MHz, 256 MByte RAM, 64 MByte Grafik, Joystick	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahre
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, Capture the Flag		PC: 1 Spieler NETZWERK: 30 Spieler INTERNET: 30 Spieler

DAS URTEIL

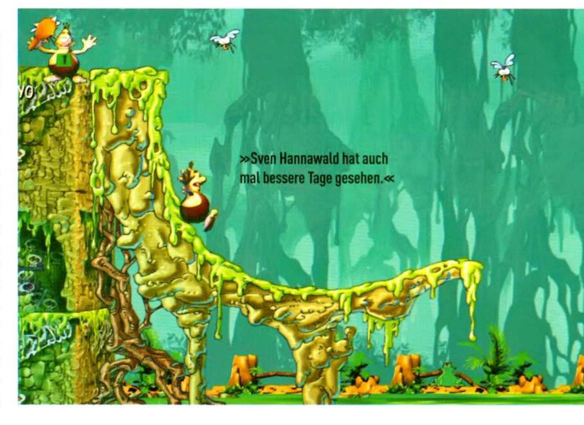
PREIS/LEISTUNG	76 %
STEUERUNG	74 %
GRAFIK	67 %
SOUND	80 %
MEHRSPIELER	73 %

EINZELSPIELER

70 %

BEFRIEDIGEND – Passable Flugaction für Einsteiger.

Steinzeit Ur-Lympiade


»Sven Hannawald hat auch mal bessere Tage gesehen.«

Schleimschanzenweitsprung? Furzerandonrennen? Bärenfellclipping? Nein, ganz so extrem sieht das Trainingsprogramm von Harald Fränkel nun doch nicht aus. Vielmehr verbergen sich dahinter drei der sechs „Disziplinen" von Red Fire Softwares *Steinzeit Ur-lympiade*. Hierbei müssen Sie nahezu ohne Unterstützung der katastrophalen Steuerung verschiedene Minispielchen bewältigen, die eher an klassische Shareware-Titel denn an olympische Sportarten erinnern. Bei „Frauen-Weitschlag", einer Art Pinguin-Baseball-*Yeti-Sports*-Klon, sollen Sie beispielsweise Steinzeitfrauen so weit wie möglich über einen See befördern. Wahrscheinlich schleudern Sie aber eher Ihre Tastatur gegen die Wand, da der richtige Abschlagpunkt kaum zu erahnen ist. Die einzige halbwegs spaßige Disziplin ist „Granit-Dancing". Dort weichen Sie mit Ihrer Spielfigur herunterfallenden Granitblöcken aus. Wenn Ihnen der Kampf gegen den Computer auf Dauer zu öde ist, gehen Sie mit bis zu drei Freunden gemeinsam auf die Jagd nach neuen Highscores. Vielleicht ernten Sie allerdings auch Spott, weil Sie überhaupt im Besitz dieses Titels sind. Eine einzige, mickrige Auflösung und der gerade noch akzeptable Sound manifestieren den ohnehin grottigen Gesamteindruck. OLE SUMFLETH

FAZIT



Sie stehen wirklich auf strunzdämliche Minispielchen? Dann schlagen Sie getrost zu. Als Bonus winkt eine Demo des noch schlechteren *Caveman Zac*. Vernunftbegabte Sparschweine legen sich lieber das um Welten bessere *Gish* zu.

STEINZEIT-UR-LYMPIADE

MINDESTENS:	GENRE:	Sportspiel
300 MHz, 32 MByte RAM, 70 MByte HDD, Win98	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Grasland Production
	VERTRIEB:	Red Fire Software
SINNVOLL:	INTERNET:	www.urlympiade.de
500 MHz, 64 MByte RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahre
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nacheinander treten Sie mit Freunden an einem PC an; 4 Spieler pro CD		PC: 4 Spieler NETZWERK: – INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	45 %
STEUERUNG	27 %
GRAFIK	45 %
SOUND	55 %
MEHRSPIELER	40 %

EINZELSPIELER

39 %

UNGENÜGEND – Bekloppte Ideen, bescheidene Umsetzung – unbrauchbar.

Kann ein Mann...

...die ganze Welt...

...verändern ?

Law & Order 2

Typisch Amerika. Kaum parkt man sein Auto in einer Seitenstraße, überfallen einen auch schon Gangster und man hat ein blutiges Loch im Schädel. In der Rolle von Detective Lennie Briscoe begeben Sie sich im Spiel zur gleichnamigen US-Fernsehserie auf die Suche nach dem Mörder. Dazu wühlen Sie in den gerenderten 360-Grad-Bildschirmen in Mülltonnen, befragen Zeugen und beauftragen das Labor mit der Untersuchung von Beweismitteln. Enthüllungen sonderbarer Liebesaffären, finanzieller Vergehen und wissenschaftlicher Kontroversen verwickeln immer mehr Leute in den Fall. Per Mausklick reisen Sie auf einem 2D-Stadtplan zu Polizeirevier, Leichenschauhaus, Tatort und anderen, grafisch durchschnittlich in Szene gesetzten Schauplätzen. Haben Sie genügend Indizien beisammen, beantragen Sie einen Durchsuchungsbefehl und freuen sich auf die Gerichtsverhandlung. Dann quetschen Sie Ihren mutmaßlichen Täter so lange aus, bis die Geschworenen von seiner Schuld überzeugt sind. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Früher wollte ich immer Detektiv werden. Blöderweise kann ich mich aber schlecht hinter Laternenmasten oder Baumstämmen verstecken. Also ermittele ich jetzt wenigstens am PC. Am besten gefällt mir, dass es im Gegensatz zum Vorgänger mehr Zeugen und keine lästigen Zeitlimits gibt. Ich kann jetzt also gemütlich angeknabberte Bagels aus dem Mülleimer untersuchen. Mahlzeit!



»Checkie Chan checkt die Liste.«

LAW & ORDER 2

MINDESTENS:	GENRE:	Adventure
500 MHz, 96 MByte RAM, 615 MByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Legacy Interactive
	VERTRIEB:	The Adventure Company/Flashpoint
SINNVOLL:	INTERNET:	http://lawandorder.tacgames.com
1,2 GHz, 256 MByte RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
Ein guter Bulle kommt auch ohne Partner klar.	PC: 1 Spieler NETZWERK: – INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	57%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 63%

BEFRIEDIGEND – Einigermaßen spannender Krimi mit grafischen Schwächen.

Sommer Spiele

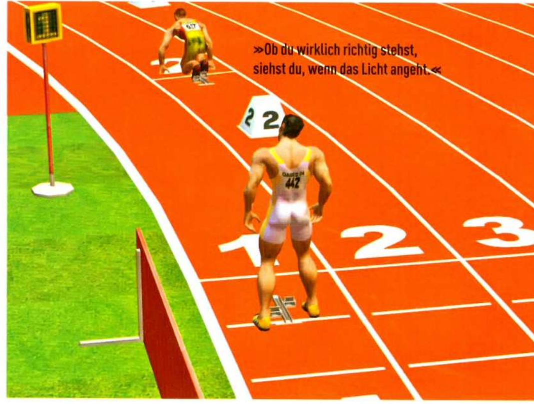
Juhu, Olympia 2004 ist endlich in Gang! Die Fernsehnation hockt gebannt vor der Glotze, um sich Kleinkaliber liegend anzuschauen, während PC-Süchtige schon die Spieleumsetzung erwarten. Ob's das lizenzlose *Sommer Spiele* schon bringt? Der Titel bietet mit gerade mal vier Oberdisziplinen (Laufen, Schwimmen, Springen, Schießen) nicht sonderlich viel und kann gegen das grandiose *Athens 2004* auf der PS2 keinen Blumentopf gewinnen. Laufen und Schwimmen spielt sich praktisch gleich: Sie hauen in möglichst rhythmischem Rhythmus auf zwei Tasten und rauben somit Zimmernachbarn den letzten Nerv. Beim Hochsprung sieht es auch nicht besser aus: Anlauf nehmen, im richtigen Moment die Aktionstaste drücken, fertig. Die einzige Disziplin, die einigermaßen Spaß macht, ist das Zielschießen: in Ego-Shooter-Manier ballern Sie mit der Maus möglichst in die Mitte einer Scheibe. Ärgerlich: Auf einigen Rechnern ließ sich das Spiel oder Teile davon nicht starten. Noch ärgerlicher: Nach Installation des Patches lief es auf unserem Testrechner schlechter als vorher, die Schwimmdisziplinen stürzten dauernd ab. Das gibt nur die Blechmedaille. OLE SUMFLETH

FAZIT



OLE SUMFLETH

Nur ein einziger Olympia-Titel für den PC? Na, der muss dann wohl besonders gut sein. Irrtum. Fünf Minuten bleibt's lustig, danach wird's öde. Trotz Turnier-Modus. Nette DirectX-9-Wassereffekte, aber nur ein einziges Spielermodell und ein grottiger Stadionsprecher sorgen nur bedingt für gute Laune. Einige Bugs bringen das Spiel zudem gelegentlich zum Absturz, dann muss man es zumindest nicht selbst beenden.



»Ob du wirklich richtig stehst, siehst du, wenn das Licht angeht.«

SOMMER SPIELE

MINDESTENS:	GENRE:	Sportspiel
800 MHz, 128 MByte RAM, 350 MByte HDD, DX7-Grafik, Win98	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Independent Arts
	VERTRIEB:	dtp
SINNVOLL:	INTERNET:	www.sommerspiele-game.de
1.600 MHz, 256 MByte RAM	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
Alle Disziplinen, Figuren teilweise gleichzeitig steuerbar; 8 Spieler pro CD	PC: 8 Spieler NETZWERK: – INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	72%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER 60%

AUSREICHEND – Durchwachsenes Tastaturgehacke für zwischendurch.

Airhockey 3D

Wenn ein Haufen PC-ACTION-Redakteure wie bekloppt mit den Mäusen herumfuchtelt, findet entweder mal wieder eine Redaktionsparty statt oder es wird *Airhockey 3D* gespielt. Getreu dem Motto „Weniger ist manchmal mehr" ist der Titel eine reine Umsetzung des – zumindest in den USA sehr beliebten – Airhockeys mit Druckluft. Ziel des rasanten Treibens ist es, dem Gegner auf einer extrem gleitfähigen Oberfläche den Puck ins Tor zu donnern und selber möglichst keine Treffer zu kassieren. Die Spielscheibe kontrollieren Sie ausschließlich mit der Maus. Erfreulicherweise ist die Steuerung so präzise, dass man sie bereits nach wenigen Minuten verinnerlicht hat. Optisch kommt das Spiel erfrischend plastisch daher, bietet aber wenig Spektakuläres. So gibt es zum Beispiel gerade mal zwei verschiedene Tische, dafür aber eine gute KI in vier verschiedenen Stufen. Der Sound geht in Ordnung. Größtes Manko: Der geringe Spielumfang drückt auf die Motivationsbremse. Für ein flottes Netzwerk-Match in der Mittagspause ist das Ding aber perfekt. Im Internet lässt es sich nicht spielen. OLE SUMFLETH


»Die Tische der Arbeitslosen sind nach Hartz IV nicht mehr üppig gedeckt.«

FAZIT



Wenn Kollege Wollner mal wieder drei Bälle nacheinander in mein Tor schmettert, bin ich kurz davor, mit meiner Maus und seinem Kopf das Gleiche zu machen. Klasse: Es gibt viele Extras und Boni, die ein realer Airhockey-Tisch niemals bieten könnte. Lustig!

AIRHOCKEY 3D

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 32 MByte 3D Grafik
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM, 64-MByte-DX8-Grafikkarte

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 16,-
ENTWICKLER:	Avalanche Games
VERTRIEB:	Nur über Internet
INTERNET:	www.avagames.net
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	–
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Player vs. Player
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	66%
SOUND	63%
MEHRSPIELER	72%

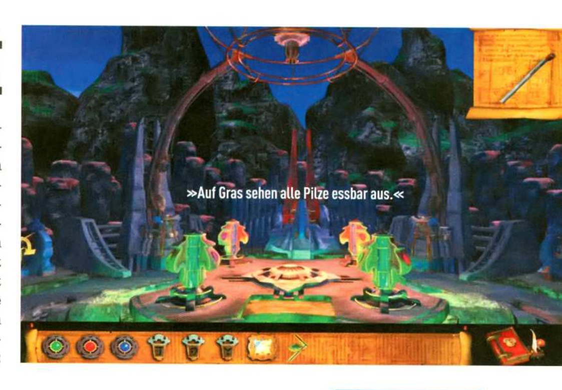
EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Gelungene Airhockey-Umsetzung mit viel Action.

Aura – Tor zur Ewigkeit

Ein Leben als Hüter der Ringe haben wir uns anders vorgestellt. Weder Frodo noch Aragorn trafen wir. Und statt uns von Elfenschlampe Arwen verwöhnen zu lassen, latschten wir stundenlang durch die Gegend und brachten blöde Maschinen in Gang. Als Umang, junger Lehrling des Ringclans, verhindern Sie in *Aura – Tor zur Ewigkeit*, dass magische Ringe in die falschen Hände fallen. Kann ja wichtig sein, wie wir seit Tolkien wissen. Auch hier besitzen die verzauberten Kleinode geheimnisvolle Energie und dienen Wächtern zum Reisen zwischen bestehenden Parallelwelten. Wer diese Ringe mit den Artefakten der parallelen Welten zusammen bringt, erlangt der Sage nach Stärke, Macht und Unsterblichkeit. Schon klar! Schurke Durad findet das total spitze und macht sich auf, das Ritual zu vollziehen. Sie wollen das verhindern und reisen durch insgesamt vier Sphären, die es in 360-Grad-Panoramen zu erforschen gilt. Jeder Spielabschnitt besteht aus vorgerenderten und gähnig-sterilen Landschaften. Sie klicken mit der Maus herum, reden mit Personen und lösen klassische Kombinationsrätsel. Immerhin gibt's überall reichlich Hinweise.

MARC BREHME



»Auf Gras sehen alle Pilze essbar aus.«

FAZIT

MARC BREHME



Wem *Myst* gefallen hat, der findet auch an *Aura* Freude. Voraussetzung, um die Rätsel lösen zu können, ist etwas technisches Verständnis und eine logische Denke. Immer nur allein umherzuziehen und mit kaum jemandem zu quatschen, ist mir auf Dauer zu eintönig.

AURA – TOR ZUR EWIGKEIT

MINDESTENS: 800 MHz, 64 MByte RAM, 1,3 GByte HD, Win98SE
SINNVOLL: 1,4 GHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Streko Graphics
VERTRIEB:	The Adventure Company
INTERNET:	http://aura.tacgames.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Das Tor zur Ewigkeit müssen Sie schon alleine finden.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

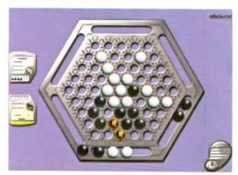
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	72%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 57%

AUSREICHEND – Langatmige Rätselei für Myst-Liebhaber.

Abalone



Niemand will mit Ihnen den Brettspielklassiker *Abalone* daddeln? Ab sofort dürfen Sie gegen den PC um die Wette schwarze und weiße Kugeln von der Spielfläche schubsen. Erfolgserlebnisse sind selten. Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad leistet sich der PC kaum Fehler. Frust ist also insbesondere für Einsteiger programmiert. Die Steuerung ist gelungen, die optische Präsentation lässt zu wünschen übrig. Ferner haben wir einen Zweispieler-Modus für einen Computer vermisst. BB

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 20 MByte HD, Win95
HERSTELLER: Goto Software/WalkOn Media
GENRE: Brettspiel-Umsetzung **PREIS:** Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	24%
SOUND	5%
MEHRSPIELER	49%

EINZELSPIELER 57%

Gish



Jetzt aber Butter bei die Gishe! Hier erwartet Sie ein einzigartiges Spieleerlebnis: Sie steuern einen wabernden Teerklecks und versuchen, Ihre verschwundene Freundin zu retten. Die gelungene Physik-Engine und die geniale Steuerung geben Ihnen das Gefühl, Ihre Spielfigur unter absoluter Kontrolle zu haben. Als Schmankerl bekommen Sie auch noch einen spaßigen Mehrspielermodus für zwei Leute pro PC. Einen deutschen Vertrieb gibt es nicht, Sie können das Spiel als 43-MB-Download im Netz kaufen. OS

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 32 MByte Grafik, Win95
HERSTELLER: ChronicLogic/www.gishgame.com
GENRE: Jump & Run **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	31%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER 80%

Scandinavian Airports 1



In der Erweiterung für den *Flight Simulator 2004* sagen Sie der Hitze ade und suchen im hohen Norden Abkühlung. Sie können neun detailliert nachgebildete Flughäfen Skandinaviens ansteuern. Und das fast ohne Framerate-Einbrüche. Besonders empfehlenswert ist ein Trip nach Göteborg. Hier erwartet Sie eine gelungene Innenstadt-Szenerie der schwedischen Metropole. Ebenfalls nicht von schlechten Eltern ist die Nachbildung des arktischen Kiruna. BB

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Fs Dream Factory Software/Just Flight
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	81%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 66%

Carcassonne Add-on



Carcassonne gilt als eines der besten Brettspiele der Welt. Die PC-Umsetzung fasziniert besonders Online-Spieler. Das neuste Mini-Add-on *König & Raubritter* mit fünf weiteren Landschaftskärtchen und zwei Zusatzregeln bekommen Sie entweder als Download (www.carcassonne-online.de) oder mit der tollen *Collector's Box*. Neu: Wer die größte Straße oder Stadt vollendet, erzielt nun Bonuspunkte. Nett, aber so etwas gibt es gewöhnlich als Gratisspatch. JO

MINDESTENS: 233 MHz, 64 MByte RAM, 251 MByte HD, mit Vollvers.
HERSTELLER: Meridian 93/Koch Media
GENRE: Runden-Strategie **PREIS:** Ca. € 3,50,-

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	37%
SOUND	26%
MEHRSPIELER	71%

EINZELSPIELER 63%

BUDGET



»Erwin Teufel ist ein glühender Verehrer von Angela Merkels engelsgleicher Figur.«

Abschusstreffen





Wie Finanzminister Eichel in Berlin müssen Sie in SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN jede Menge Attacken überstehen. Im Gegensatz zu Bundes-Hans können Sie aber zaubern.

Einst zerriss die Gier nach grenzenloser Macht das Fantasy-Reich Eo. Jetzt verbinden magische Portale die schwebenden Inseln. Die Bevölkerung erholte sich vom Konflikt zwischen 13 Zauberern und baute ihre Länder neu auf. Doch wie in einem guten Horrorfilm ruht das Böse nie. Ein neuer, mächtiger Widersacher taucht auf und will vollenden, was vor langer Zeit begonnen hatte. Als strahlender Held ist es in *Spellforce: The Order of Dawn* Ihre Aufgabe, für Zucht und Ordnung zu sorgen. Doch alleine kämpft es sich schlecht gegen die Horden der Finsternis und so begeben Sie sich auf die Suche nach magischen Runen, um per Mausklick Helden und riesige Armeen zu beschwören.

HIEBE AUF DEN ZWEITEN KLICK

Die wunderschöne 3D-Welt bestaunt Ihr Held wahlweise aus einer Verfolgersicht oder von schräg oben, wobei sich beide Sichtweisen anders steuern. Der Blick über die Schulter lässt Kämpfe wie in einem Actionspiel erscheinen, während die isometrische Perspektive für taktische Echtzeitschlachten ausgelegt ist. Sind Sie allein oder mit einer kleinen Heldengruppe unterwegs, spielt sich *Spellforce* wie ein waschechtes Rollenspiel. Wählen Sie im Kampf ein virtuelles Opfer aus, kann Ihr Held mehrere Aktionen ausführen. Neben kräftigen Schlägen zaubern Sie beispielsweise auch Feuerbälle herbei.

VORSICHT, BAUSTELLE!

Doch manchmal kommen Sie mit ein paar Mann nicht weiter. Dann müssen Sie eine Armee beschwören und *Spellforce* verwandelt sich in ein Echtzeit-Strategie-Spektakel. Finden Sie die Rune eines Volkes, erschaffen Sie Arbeiter. Die armen Schweine lassen Sie dann beim Errichten von Minen, Schreinen und Lagerhäusern schuften. Steht Ihre Basis, bilden Sie Kämpfer, Magier und sogar mächtige Titanen aus, die Ihren Feinden auf den großen Inseln kräftig einheizen.

GUT GEMIXT

Mit *Spellforce* erwartet Sie ein sehr umfangreicher Genre-Mix, der nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch und musikalisch begeistert. Mit dem kürzlich erschienenen Add-on *The Breath of Winter* können Sie für zusätzliche 30 Euro auch noch Jagd nach einem Eisdrachen machen. MARC BREHME

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

MINDESTENS:	GENRE:	Echtzeit-Strategie
1,0 GHz, 256 MByte RAM, 2,0 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Phenomic
	VERTRIEB:	Phenomic/Jowood/Koch Media
TEST IN AUSGABE: 1/2004	INTERNET:	www.spellforce.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
(Team-)Deathmatch; 1 Spieler pro CD	PC: 1 Spieler
	NETZWERK: 8 Spieler
	INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	93%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	79%

EINZELSPIELER **89%**

SEHR GUT – Starker Genre-Mix aus Strategie und Rollenspiel mit dichter Atmosphäre.

FAZIT

MARC BREHME



So günstig können Sie selten zum Weltenretter werden! Für 30 Euro erhalten Sie mit *Spellforce: The Order of Dawn* wochenlangen Spielspaß. Selbst das sonnige Wetter wird Sie kaum dazu bewegen können, sich vom Monitor zu lösen. Obwohl ich dem Genre-Mix zunächst skeptisch gegenüberstand, war ich nach wenigen Missionen Feuer und Flamme. Einzige Mankos: Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads und der Anzahl der Ressourcen hätte man sich nicht ganz so austoben sollen.

Contract J.A.C.K.

No One Lives Forever – niemand lebt für immer! Niemand weiß dies besser als John Jack, Auftragskiller und Protagonist der eigenständig laufenden *NOLF 2*-Erweiterung. Allerdings müssen wir Sie warnen: Die einzige elementare Gemeinsamkeit mit dem Hauptprogramm ist die Hintergrundgeschichte. Das Add-on spielt zeitlich zwischen beiden Vorgängern, hat aber spielerisch so viel mit *NOLF 2* zu tun wie Rainer Calmund mit einer Trennkostdiät. Zudem haben die Entwickler Cate Archer aus der Erweiterung verbannt. Geile Böcke dürfen jetzt also weiterblättern. Den zwei oder drei verbleibenden Lesern erklären wir gern, dass *NOLF* ohne Cate auch Spaß macht. Archers Erzfeind Dimitri Volkov gibt Jack eine Stelle bei der Untergrundorganisation H.A.R.M. Sie mochten die vielen Schleicheinsätze und Rätsel aus *NOLF 2*? Pech! John Jack müsste Begriffe wie „unbemerktes Eindringen" (in Gebäude, versteht sich) oder „Nachdenken" im Fremdwörterbuch nachschlagen. Schließlich ist es für einen Mann schwer genug, eine Schusswaffe zu bedienen und gleichzeitig zu laufen. Auftragsbeschreibungen? Unnötig. Bei so gut wie allen Missionen pumpen Sie primär so viel Blei wie möglich in Pixelgegner. Es warten zwei neue Laserknarren, um die sieben actionreichen Kapitel zu bewältigen.

MARC BREHME



»Konnte endlich wieder raus: Hannelore Kohl.«

FAZIT



Wer sich bei *NOLF 2* nicht mit einer Frau als Hauptcharakter identifizieren konnte, darf jetzt mit John Jack zocken. Der hat nicht so viel Equipment dabei wie Cate Archer. Aber mal ganz im Ernst: Welcher Hetero-Mann braucht schon eine Banane?

CONTRACT J.A.C.K.

MINDESTENS:	GENRE:	Ego-Shooter
733 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win9x	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Monolith Productions
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
TEST IN AUSGABE:	INTERNET:	www.nolf2.sierra.com
1/2004	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
(Team-)Deathmatch, Zerstörung, Weltuntergang; 1 Spieler pro CD	PC: 1 Spieler NETZWERK: 16 Spieler INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	77%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER 79%

SEHR GUT – Ballern in NOLF funktioniert auch ohne Cate.

Afrika Korps vs. Desert Rats

Nicht nur in Paris Hiltons Videos, auch im Vorgänger von *D-Day* geht es heiß zur Sache. Im Echtzeit-Strategiespiel *Afrika Korps vs. Desert Rats* schlagen Sie in der afrikanischen Wüste virtuelle Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Die Missionen reichen von Stellungskriegen über Aufklärungsaufträge bis hin zu Eroberungsfeldzügen. Wie Sie Ihre Einheiten zu Beginn der 20 abwechslungsreichen Karten zusammenstellen, legt zugleich Ihre Strategie fest. Bevorzugen Sie brachiale Gewalt oder schleichen Sie sich lieber hinterrücks an? Wer gerne Burgen baut, darf im Sandkasten spielen. Basenbastler sind in diesem Spiel nicht gefragt. Zwar besetzen Sie hin und wieder ein Gebäude, um Feinde in einen Hinterhalt zu locken, doch eigene Strukturen errichten Sie nicht. Dafür bekommen Sie ab und zu Verstärkung geschickt. Zwar gibt's im Taktik-Hammer außer Sand und Oasen nicht viel zu sehen, das ändert aber nichts daran, dass die Grafik einen positiven Eindruck hinterlässt. Achten Sie auf Ihre Mannen! Die Einheiten gewinnen an Erfahrung und können in die nächsten Schlachten übernommen werden.

MARC BREHME


»Im Sommer tobt ein unerbittlicher Kampf um die Schattenparkplätze.«

FAZIT



In *Afrika Korps vs. Desert Rats* habe ich förmlich gespürt, wir mir der heiße Wüstensand um die Nase weht. Taktiker kommen voll auf ihre Kosten. Die interessante Story motiviert nachhaltig und der bombastische Sound trifft voll meinem Geschmack.

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

MINDESTENS:	GENRE:	Echtzeit-Strategie
1,0 GHz, 256 MByte RAM, 1,0 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Digital Reality
	VERTRIEB:	Monte Christo/Pointsoft
TEST IN AUSGABE:	INTERNET:	www.montecristogames.com
1/2004	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:	
Wüstensturm mit bis zu vier Spielern (Deathmatch); 1 Spieler pro CD	PC: 1 Spieler NETZWERK: 4 Spieler INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	84%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER 82%

SEHR GUT – Spektakuläre Taktik-Gefechte in heißem Wüstensand.

Runaway – Special Edition





Jeder Mann träumt davon, dass eine heiße Schnalle vor ihm zu Boden sinkt. Dem schrägen Titelhelden aus *Runaway* passiert genau das – nur eben anders. Denn die dralle Gina klebt nach einem Unfall an seinem Autokühler. Im Krankenhaus erfährt unser Held Brian Basco dann, dass die Tante noch mehr Ärger am Hals hat. Sie ist auf der Flucht, denn die Mafia ist wegen eines mysteriösen Kreuzes hinter ihr her. Blöd, dass Sie ihr geholfen haben. Denn nun stehen auch Sie auf der Abschussliste der bösen Buben. Also schließen Sie sich dem flotten Feger gleich an und finden heraus, was es mit diesem Kruzifix auf sich hat. In sechs Kapiteln steuern Sie den bebrillten Möchtegern-Draufgänger durch über 100 Handlungsorte und lösen abgefahrene Rätsel. Die Schauplätze sind trotz 2D-Comic-Optik sehr detailliert in Szene gesetzt. Ihr Alter Ego gibt sich dreidimensional. Die Musikuntermalung ist stimmig und erinnert an Songs der Gruppe The Cranberries. Wie in klassischen Adventures lautet das Motto: „Alles einsacken, was nicht niet- und nagelfest ist!" Ergo: Sie grapschen sich per Mausklick Gegenstände wie Talkumpuder, Perücken und sonstiges Zeugs. Ist das Objekt so nicht verwendbar, lässt es sich mit anderen Gegenständen kombinieren. Die Special Edition auf DVD enthält hochaufgelöste Zwischensequenzen, erweiterte deutsche Dialoge, Outtakes, ein Making-of-Video und liefert einen Vorgeschmack auf *Runaway 2*. MARC BREHME


»Darmverschluss im Endstadium.«

FAZIT

MARC BREHME

Typisch Weib. Kaum schleppt man eins ab, schon hat man jede Menge Ärger am Hals. Dafür dürfen Sie in *Runaway* aber später auch mit der holden Maid herumspielen. Das hat meine Kreativität richtig angeheizt und sogar mal einen Geistesblitz zutage gefördert. In Schießpulver getauchte Lippenstifte können nämlich als Munition für ein altes Maschinengewehr herhalten! Derart abgedrehte Rätsel machen das Adventure zu einem Muss für Genre-Fans.

RUNAWAY – SPECIAL EDITION

MINDESTENS: P 500, 64 MByte RAM, Win98, 500 MByte HD
TEST IN AUSGABE: 12/2002

GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 25,-
ENTWICKLER: Pendulo Studios
VERTRIEB: dtp
INTERNET: www.runaway-game.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In *Runaway* rätseln Sie allein.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

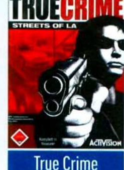
PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	85%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 86%

SEHR GUT – Witzige Knobelei mit spannender Story und vielen Extras.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK


Arika Korps vs. Desert Rats


True Crime


RTL Skispringen 2004


Fire Department


Sea Dogs


Unreal Gold-Edition


WarCraft 3

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Afrika Korps vs. Desert Rats	Strategie	Hall of Game/Pointsoft	82%	€ 30,-
Battlefield 1942 The WW2 Anthology	Action	Electronic Arts	86%	€ 45,-
Best of Sierra Strategy	Strategie	Vivendi	81%	€ 35,-
Carcassonne Collector's Box	Strategie	Koch Media	76%	€ 20,-
Command & Conquer 3- Tiberian Sun	Strategie	Green Pepper	86%	€ 7,-
Contract J.A.C.K.	Action	Vivendi	79%	€ 15,-
Driver	Rennspiel	Green Pepper	71%	€ 7,-
Enigma: Rising Tide	Simulation	Hall of Game/Pointsoft	73%	€ 20,-
Fair Strike	Simulation	Hall of Game/Pointsoft	70%	€ 20,-
Fire Department	Strategie	Hall of Game/Pointsoft	75%	€ 20,-
Jurassic Park- Operation Genesis	WiSim	Vivendi	68%	€ 15,-
Lords of the Realm 3	Strategie	Vivendi	64%	€ 15,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Monopoly	Denkspiel	Green Pepper	58%	€ 7,-
Need for Speed 3: Hot Pursuit	Rennspiel	Green Pepper	70%	€ 7,-
RTL Skispringen 2004	Sportspiel	THQ	80%	€ 20,-
Runaway – Special Edition	Adventure	dtp	86%	€ 25,-
Sea Dogs	Strategie	Ubisoft	64%	€ 7,-
Spellforce	Strategie	Jowood/Bigben	89%	€ 30,-
Thorgal – Der Fluch des Odin	Adventure	Flashpoint	63%	€ 15,-
Tolkien-Collection	Adventure/ Action/Strategie	Vivendi	74%	€ 35,-
True Crime	Action	Activision	70%	€ 30,-
Unreal Gold-Edition	Action	Atari	86%	€ 30,-
Warcraft 3	Strategie	Vivendi	92%	€ 15,-

SEITENSPRUNG

Hals-Abschneider

»Zuerst wollte sich van Gogh beide Arme abschneiden.«

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY ist nicht nur ein ellenlanger Name, sondern auch das Spiel zu Vin Diesels neuesten Kinofilm. Lassen Sie Messer sprechen!

»Ray Charles hat seinen Tod nicht kommen sehen.«

Xbox | Wissen Sie, was *Enclave*, *Knights of the Temple* und das neue *The Chronicles of Riddick* gemeinsam haben? Den schwedischen Entwickler Starbreeze. Aus dessen Studios stammen alle drei Spiele. Der von Darsteller Vin Diesel verkörperte Riddick ist ein Tunichtgut der übelsten Sorte. Aufforderungen wie „Worauf wartest du? Brich seinen verdammten Hals!" lässt er sich daher nicht zweimal sagen. Ihr Job ist es, als Riddick aus der Gefängnisenklave Butcher Bay zu entkommen. Dort regiert Korruption und Gewalt. In der Ego-Perspektive sprechen Sie mit Häftlingen oder jagen Ihnen ein Messer zwischen die Rippen, sofern Sie bereits eines ergaunert haben. Doch Ihre gefährlichste Waffe ist ohnehin Riddick selbst. Wer sich von hinten an einen Feind anschleicht und kurz danach dessen Genick knacken hört, weiß, warum das Spiel nur für Erwachsene ist. *Escape from Butcher Bay* ist die Vorgeschichte zu den Kinofilmen *Pitch Black* und *Riddick* und mindestens genauso spannend. JOACHIM HESSE



THE CHRONICLES OF RIDDICK

HERSTELLER: Starbreeze Studios/Vivendi Universal
INFO: www.riddickgame.com

WERTUNG: ★★★★½

Lass uns mal treffen

Ihr Leben ist so langweilig wie Benjamin Bezolds Witze? Dann bringen Sie mit dem INFRAROT BEAM GUN SET wieder Schwung hinein!



»Nicht jedes Hörgerät ist seinen Preis wert.«

Plastikpistolen | Wer nichts Besseres zu tun hat, schnürt unbequeme Blinklichter auf den Kopf und beschießt sich mit Infrarot-Pistolen. Die Knarren geben lustige Geräusche von sich. Per Schlitten laden Sie sie nach. Bei einem Treffer vibriert Ihr Headset und fiept: Wer zehn Treffer kassiert, scheidet aus. In puncto Reichweite und Zielgenauigkeit haben die Pistolen unseren Praxistest bravourös bestanden. Zwei Spieler benötigen acht Walkman-Batterien. Ein Set mit zwei Schießeisen sowie Empfängern kostet 20 Euro. Hätte eine blöde Verwechslung mit einer Warensendung von Smith & Wesson das Testerteam nicht schlagartig dezimiert – wir würden immer noch spielen. JOACHIM HESSE



INFRAROT BEAM GUN SET

HERSTELLER: Playtastic/Pearl
INFO: www.pearl.de

WERTUNG: ★★★★½

Schlag ein!

Gehörig verspätet hat sich das Action-Rollenspiel-Gemetzel CHAMPIONS OF NORRATH. Doch für eine ordentliche Tracht Prügel ist es ja bekanntlich nie zu spät.



»Meistens tödlich: Krebs.«



»Kopftuchzwang wird überbewertet.«

Playstation 2 | Monster schlachten, Schätze sammeln: PC-Spieler kennen das zur Genüge von *Diablo 2* oder *Sacred*. Trotzdem bietet *Champions of Norrath* mehr als die Konkurrenz: Monster schlachten und Schätze sammeln in der Welt von *Everquest*! Sie müssen das Land Norrath in fünf Missionen vom Bösen befreien. Dazu kreieren Sie einen Charakter und ziehen mit bis zu drei weiteren Kumpanen gleichzeitig los. Achtung: Der Multitap für zusätzliche Joypad-Buchsen kostet extra. Mit Netzwerk-Adapter spielen Sie sogar online. Nur die spärlichen Speicherpunkte und eine grottige deutsche Sprachausgabe mindern den überragenden Gesamteindruck. JOACHIM HESSE



Ausbrecherkönig

„Wer wird Millionär?" heißt es, wenn es um neue Fahrerverträge für die höchste Rennklasse geht. In FORMEL EINS 2004 sind Sie der Glückliche und driften um Kurven.



»Reifenkrankheit: Ausgebrochen.«



»Lästiger Mathe-Scheiß: Kurvendiskussion.«

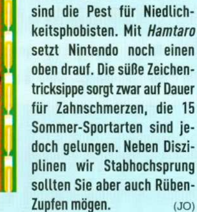
Playstation 2 | „Sie müssen auf ihr Auto aufpassen!" Den Sprecher überzeugt unser Fahrstil nicht. Dabei entspricht das Fahrverhalten der Rennwagen trotz Simulationsmodus ohnehin nicht den Originalen. Der Rest ist aber wie im Fernsehen. Nur ob Schumi auch hier gewinnt, liegt an Ihnen. Sie dürfen sich je nach Vorliebe hinter das Steuer eines Ferrari, BMW, Mercedes oder anderer Wagen klemmen. Selbst Außenseiter wie etwa Herr Bruni bei Minardi haben dank Ihrer Fahrkünste Siegchancen. Profis basteln im Editor ihren eigenen Fahrer und stürzen sich in den Karrieremodus. Ziel ist es, innerhalb von zehn Jahren Weltmeister zu werden. JOACHIM HESSE



HAMTARO: HAM-HAM GAMES



»Schlecht versteckt: 20 Homosexuelle.«



GBA | Schon echte Hamster sind die Pest für Niedlichkeitsphobisten. Mit *Hamtaro* setzt Nintendo noch einen oben drauf. Die süße Zeichentricksippe sorgt zwar auf Dauer für Zahnschmerzen, die 15 Sommer-Sportarten sind jedoch gelungen. Neben Disziplinen wir Stabhochsprung sollten Sie aber auch Rüben-Zupfen mögen. (JO)

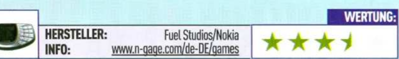


VIRTUA COP



»Geringes Budget: Men in Black 3.«

N-Gage | Nachdem wir zwanzig Minuten vergeblich den Anschluss für die Lightgun suchten, ließen wir uns widerwillig auf das Steuerkreuz des N-Gage ein. Und siehe da: Die blutfreie Fadenkreuz-Hatz funktioniert auch damit prächtig. Die Waffenschmuggler lassen sich ordentlich aufs Korn nehmen. Sogar zwei Spieler gleichzeitig dürfen Polizist spielen. Simpel, taugt aber für zwischendurch. Ein paar Levels mehr wären wünschenswert. (JO)



CRASH NITRO KART



»In der Vorrunde der Rollstuhl-WM schied Schäuble aus.«

N-Gage | Die Zeiten sind längst vorbei, in denen Beutelratte Crash Bandicoot nur auf der Sony Playstation gesichtet wurde. In den neuesten Rennspiel-Eskapaden schrubben bis zu vier Spieler über Bluetooth mit einem Kart-Wagen Runden. Die Seifenkisten rutschen wie Bananenschalen durch die Kurven und die 3D-Strecken sind wegen des Bildausschnitts unübersichtlich, doch der Schadenfreude-Faktor ist hoch wie eh und je. (JO)



SAMURAI SHODOWN 5 SPECIAL



»Sollte seine Haare nicht grün färben: Don King.«

Neo Geo | Taschentücher ausgepackt: Das offiziell letzte Spiel für das Neo Geo ist da. Hersteller SNK Playmore spendierte dem Schwertkampfspiel wählbare Boss-Charaktere und einige Detailverbesserungen. Peinlich: Die vorher groß angekündigten Fatality-Moves sperrten die Japaner kurzerhand für Otto Normalspieler. (JO)

HERSTELLER: Yuki Enterprise/SNK Playmore
INFO: www.samurai-zero.jp
WERTUNG:

SPIELER FORUM



Riskier 'ne Rippe!

Das macht Lust auf Meer: Bei BATTLEFIELD PIRATES stechen Sie nicht nur in See, sondern auch in Gegner.

»Sag niemals Knie!«

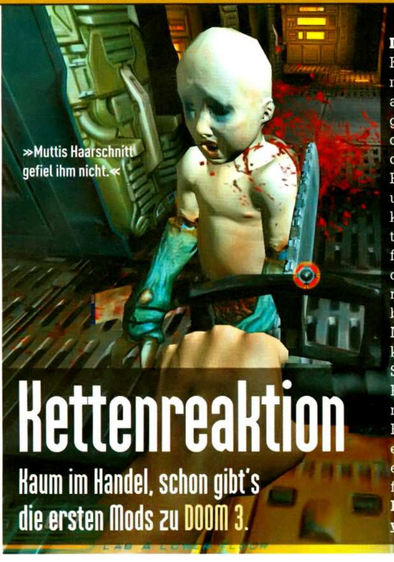
»Aida-Mittelmeerkreuzfahrt: Außenkabine, Sportmöglichkeiten an Deck, großer Pool, 790 Euro.«

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942
Autor: Scurvy Cove Productions
Filename: bfpiratesbeta31fullinstall.exe
Voraussetzung: Battlefield 1942
Pro + Contra:
+ Witzige Ideen
+ Viele hübsche Karten
Fazit: „Sei ein Meerschwein!"

Battlefield 1942 | Sie sehnen sich nach einem günstigen Südseetrip? Dann durchforsten Sie nicht länger das Internet nach Last-Minute-Angeboten! PC ACTION spendiert Ihnen nämlich diesen Monat einen Karibikurlaub. Für lau, versteht sich. Alles, was Sie tun müssen, ist, unsere DVD ins Laufwerk zu schieben und die brandneue Beta 3.1 der *Battlefield*-Erweiterung *Pirates* zu installieren. Und schon finden Sie sich an idyllischen Karibikstränden wieder. Na gut, besonders erholsam dürfte die virtuelle Reise nicht werden. Denn auf den 16 Schauplätzen wimmelt es nur so vor Piraten, die Ihnen ans Holzbein wollen. Aber immer noch besser, als von nervigen Animateuren zu Tode gequält zu werden. Auch wenn Sie nicht auf Hollywood-Streifen der Sorte *Fluch der Karibik* abfahren, sollten Sie *Pirates* anspielen. Das Team um Captain Guy Smiley hat mit der Beta 3.1 hervorragende Arbeit geleistet. Viele nervige Bugs gehören der Vergangenheit an und die hübschen neuen Karten und Waffen lassen angehende Freibeuter vor Freude über Bord gehen. Wie bei *Battlefield 1942* streiten zwei Teams um strategisch wichtige Punkte. Eine Mannschaft mimt ein Gruppe Untoter, die andere Partei schlüpft in die Rolle klassischer Piraten. Richtig abgefahren sind die fünf Charakterklassen. Als „Raider" ziehen Sie mit Krummsäbel und Muskete ins Gefecht, der „Carpenter" löchert seine Gegner mit Wurfmessern oder reißt riesige Krater mit Sprengstofffässern in den Boden und in Person des „Drunkards" schlagen Sie mit ihrem Bierkrug Köpfe ein. Ebenfalls nicht von schlechten Eltern sind die Fortbewegungsmittel. Neben fetten Galeonen erwarten Sie Heißluftballons und sogar vorsintflutliche U-Boote. Mast und Schotbruch! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.bfpirates.com
www.extreme-players.de



Kettenreaktion

Kaum im Handel, schon gibt's die ersten Mods zu DOOM 3.

Doom 3 | Sie haben sich durch die Kampagne gemetzelt und hecheln nach mehr? Kein Problem, denn die allerersten Mods standen schon wenige Stunden (!) nach der US-Veröffentlichung im Netz. *Fight-Club* schränkt die Waffenauswahl auf ihre nackten Fäuste sowie die Taschenlampe ein und verändert ein paar Geschwindigkeitseinstellungen und Schadenswerte. *Chainsaw Only* reduziert das Waffenarsenal auf die Kettensäge und verdoppelt das Lauftempo. Wem *Doom 3* noch nicht hübsch genug ist, sollte unbedingt den *Ultra-Extreme-Quality*-Mod installieren. Dieses 250 Kilobyte kleine Programm aktiviert das „Self-Shadowing" sämtlicher Charaktere. Feine Sache, vorausgesetzt Sie nennen einen starken Rechner Ihr Eigen. Bis die ersten größeren Fan-Projekte erscheinen, dauert es sicherlich noch ein wenig. Wir halten Sie auf dem Laufenden. OLE SUMFLETH

Info: http://members.cox.net/neog www.doom3maps.de

INHALT

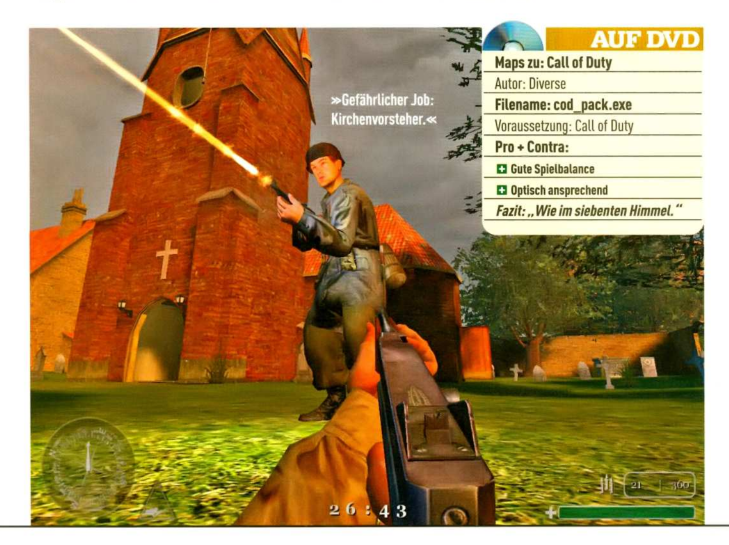


Was soll dat?

Diese sieben Mehrspielerkarten für CALL OF DUTY dürfen Sie nicht verpassen!

Call of Duty | Nach 10.639 Kartensammlungen zu *Counter-Strike* lieferte uns der Doppelnullen-Clan diese Ausgabe zum ersten Mal ein *Call of Duty*-Mappack. Besonderen Wert legten die Daddelprofis bei der Auswahl auf Spielgeschwindigkeit, grafische Qualität, Atmosphäre und Einfallsreichtum. Folgende sieben Kandidaten erwiesen sich als würdig: The Hunt, mp_stanjel, mp_landsitz, Bellicourt, mp_breakdown, mp_ranville und Nuenen. Die zuletzt genannte Karte hat es uns übrigens besonders angetan. Schließlich handelt es sich hierbei um den Nachbau der holländischen Gemeinde Nuenen, die Schauplatz einer *Band of Brothers*-Episode war. Wenn Sie die Maps im Internet zocken wollen, empfehlen wir Ihnen die [00] Folterkammer (IP: 213.202.248.43:28960). Auf diesem Server finden Sie zu fast jeder Tages- und Nachtzeit Mitspieler. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.clan00.de



AUF DVD

Maps zu: Call of Duty
Autor: Diverse
Filename: cod_pack.exe
Voraussetzung: Call of Duty
Pro + Contra:
+ Gute Spielbalance
+ Optisch ansprechend
Fazit: „Wie im siebenten Himmel."

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

»Der letzte Kaiser: Schnau Tser Tung.«

PC ACTION SUPER-MOD

Frei-Bart

In BATTLEFIELD 1918 kleben Sie sich einen Schnauzer an und springen in den virtuellen Ersten Weltkrieg. Das taucht!

Battlefield 1942 | Die schlechte Nachricht zuerst: Der beliebteste *Battlefield*-Mod aller Zeiten, *Desert Combat*, ist am Ende. Das Team um Frank DeLise hat die Entwicklung der angekündigten Version 0.8 endgültig eingestellt. Bevor Sie jetzt in einen Heulkrampf ausbrechen, lesen Sie besser weiter. Denn zum Trost haben wir für Sie ein ganz besonderes Schmankerl auf die DVD gepresst. Die aktuelle Fassung 1.45 von *Battlefield 1918*. Dieser Mod aus deutschen Landen spielt zwar nicht in der Moderne, ist aber qualitativ fast genauso gut wie *Desert Combat*. Die wichtigsten Neuerungen der 360 Megabyte großen Version sind neben der überarbeiteten Zeppelin-Steuerung eine frische Charakterklasse (Offizier), Balancing-Änderungen sowie mehrere neue und verbesserte Karten. Für die Zukunft haben sich die Entwickler viel vorgenommen. In der nächsten Beta sollen beispielsweise Schützengräben die virtuellen Schlachtfelder noch realistischer wirken lassen. Außerdem kommen die Briten und Türken als Einheiten hinzu. Wir sind gespannt. Zum Schluss möchten wir uns noch bei den Kollegen von Extreme Players bedanken, dass sie uns auf die hervorragende Version 1.45 des Ersten-Weltkriegs-Mods aufmerksam gemacht haben. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.battlefield1918.de
www.desertcombat.com
www.extreme-players.de

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942
Autor: Domain-Team
Filename: Team Battlefield 1918
Voraussetzung: Battlefield 1942
Pro + Contra:
+ Tolle Skins
+ Fette Karten
Fazit: „Nichts für lahme Opas."



Bogenschatz

Auch in der Antike wurde scharf geschossen. Das erfahren Sie in THE ELEMENTAL am eigenen Leib.

Dungeon Siege | Mist! Microsoft hat den Erscheinungstermin von *Dungeon Siege 2* auf das Frühjahr 2005 verschoben. Aber nicht verzagen, die Kollegen von Extreme Players haben das ideale Rezept gefunden, um Ihnen die Wartezeit bis dahin zu verkürzen. Nach rund zwei Jahren Entwicklungszeit ist jetzt nämlich die Alpha-Version 3 der Total Conversion *The Elemental* erschienen. Der *Dungeon Siege*-Mod wartet mit einer überarbeiteten 10-stündigen Kampagne auf, in der Sie im historischen Judäa scheußliche Monster und Bösewichte bekämpfen. Zahlreiche Quests lockern die virtuelle Klopperei auf. Da *The Elemental* seit der letzten Version auf satte 430 Megabyte angewachsen ist, war auf der DVD kein Platz mehr für die Erweiterung. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.the-elemental.net



»Amors Job-Sharing ging in die Hose.«



»Frage: Wo versteckt sich auf diesem Bild die indianische Hure?«

AUF DVD

Mod zu: Far Cry
Autor: Crytek
Filename: cryengine_mod_sdk_setup.exe
Voraussetzung: Far Cry
Pro + Contra:
+ Umfangreiches Entwicklungs-Tool
− Benötigt Einarbeitungszeit
Fazit: „Mach's dir selbst!"

Mod ist dein Hobby

Jetzt dürfen Sie selber Hand anlegen: Crytek macht Sie in FAR CRY zum Baumeister.

Far Cry | Das wurde aber auch Zeit! Nachdem mehrere Mod-Teams in Streik traten (wir berichteten), hat Crytek nun endlich das Software Developer's Kit (SDK) für *Far Cry* ins Netz gestellt. Das kostenlose Programmpaket eignet sich natürlich nicht nur zum Kreieren eigener Animationen und Models. Sogar ganze Bereiche des Hauptspiels lassen sich komplett neu programmieren. Damit Sie nicht nach wenigen Minuten frustriert die Flinte ins Korn werfen, spendierte Crytek dem 27 Megabyte großen Tool, das Sie auch auf der Heft-DVD finden, eine umfassende englische Anleitung. OLE SUMFLETH

Info: www.farcry-thegame.com



»Früher waren Warnblinker noch gefährlich.«

Triff deine Freunde!

Im verbesserten Mehrspieler-Mod MULTI THEFT AUTO überreichen Sie Ihren Kollegen bleihaltige Geschenke.

GTA: Vice City | Seit über einem Jahr erfreut sich *Multi Theft Auto* größter Beliebtheit. Kein Wunder, schließlich macht das kostenlose Tool *GTA: Vice City* mehrspielerfähig. Da in der Vergangenheit diverse Bugs und Abstürze gelegentlich für Frust sorgten, haben sich die Entwickler hingesetzt und noch einmal ganz von vorne angefangen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Die Programmfehler sind in der aktuellen Version 0.4.1 stark zurückgegangen. Ebenfalls verringerte man die benötigte Bandbreite dank des neuen Netzcodes. Wenn Sie also schon immer Mal *Vice City* mit Freunden unsicher machen wollten, sollten Sie unbedingt die MTA-Homepage ansteuern und die 1,1 Megabyte kleine Datei saugen. OLE SUMFLETH

Info: www.mtavc.com

Spiel auf Zeit!

Jetzt aber schnell! Beim 52H_CONTEST sollen Sie möglichst schnell eine Karte entwerfen. Sind Sie der Herausforderung gewachsen?

Counter-Strike | Er ist zurück! Nein, nicht der King of Rock. Sondern der wohl ungewöhnlichste Mapping-Wettbewerb Deutschlands. Die Rede ist vom 52h_Contest. Am dritten September fällt um 18 Uhr auf www.clan00.de und www.cstrike.de der Startschuss. Dann tickt die Uhr für die Teilnehmer unerbittlich nach unten. 52 Stunden haben die Mapper Zeit, eine *Counter Strike*-Karte nach den strengen Vorgaben der Jury zu basteln. Beim letzten 52h_Contest nahmen über 100 *CS*-Fans teil. Als Gewinner ging Warbeast mit de_52leon vom Feld. Seine spanische Spielumgebung begeistert noch heute. Also, worauf warten Sie noch? Melden Sie sich schleunigst auf der Homepage der Doppelnullen an und machen Sie sich mit Ihrer Karte unsterblich. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.clan00.de



»Selbst bei Schwulen beliebt: 69.«

Kittelnapping

Bei SCIENCE & INDUSTRY mopsen Sie feindliche Wissenschaftler, damit diese Ihnen bessere Waffen bauen. Klingt bekloppt, funktioniert super.

AUF DVD
Mod zu: Half-Life
Autor: S&I-Team
Filename: si10.exe
Voraussetzung: Half-Life
Pro + Contra:
+ Innovatives Spielprinzip
– Altbackene Grafik
Fazit: „Anspruchsvolle Mehrspieler-Schlachten."

Half-Life | Für *Half-Life*-Fans ist *Science & Industry* längst ein Klassiker. Grund genug für uns, Ihnen diese außergewöhnliche Erweiterung vorzustellen. Noch dazu, weil jetzt die finale Version 1.0 mit verbessertem Netzcode erschienen ist. Das Spielprinzip ist leicht erklärt. Zwei konkurrierende Forschungskonzerne (MCL und AFD) versuchen – wie im echten Leben – möglichst viel Kohle zu machen. In der Person eines Sicherheitsoffiziers setzen Sie alles daran, die gegnerische Produktion lahm zu legen. Und wie? Ganz einfach, indem Sie die feindlichen Wissenschaftler entführen und für sich schuften lassen. So kommen Sie nicht nur an bessere Wummen und Ausrüstungsgegenstände, obendrein füllt sich die Firmenkasse fast wie von Geisterhand. Das freut Ihre gefallenen Kameraden. Denn jeder Respawn kostet eine Stange Geld. Besonders clevere Zocker entwenden neben den Professoren auch noch deren Errungenschaften und zerstören die Laboreinrichtung. Das Team, das nach Ablauf der Zeit am meisten Kohle erwirtschaftet hat, gewinnt. OLE SUMFLETH

Info: www.planethalflife.com/si
www.extreme-players.de

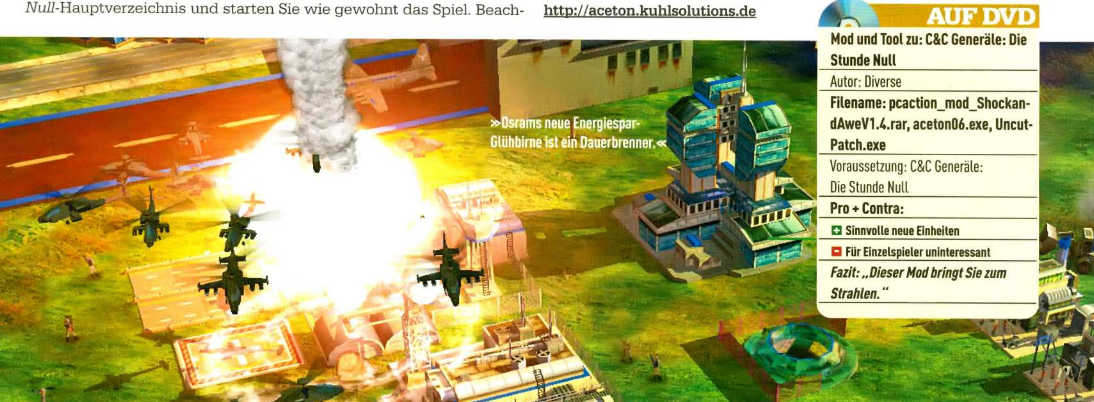
Blitz komm raus!

Hobby-Generäle sind Feuer und Flamme: Der Mod SHOCK & AWE spendiert Ihrem Liebling noch mehr virtuelles Kriegsgerät.

C&C Generäle: Die Stunde Null | Nachdem wir Sie in den vergangenen Ausgaben mit Karten zu EAs Strategieknüller geradezu bombardiert haben, beglücken wir Sie dieses Mal mit einem interessanten Mehrspieler-Mod. *Shock & Awe* wartet nicht nur mit zusätzlichen Gebäuden, Upgrades und Einheiten, etwa der Su-47, sondern auch mit neuen Generalsfähigkeiten auf. Die Installation der Erweiterung ist extrem einfach. Entpacken Sie die Datei 0X47ZH.big in ihr *Stunde Null*-Hauptverzeichnis und starten Sie wie gewohnt das Spiel. Beachten Sie, dass bei Online-Partien jeder Teilnehmer den Mod benötigt. Nichts mehr zu lachen haben übrigens seit wenigen Wochen Schummler. Dem Anti-Cheat-Programm Aceton sei Dank. Das Fan-Projekt wird offiziell von Electronic Arts unterstützt und deaktiviert im Add-on *Die Stunde Null* alle bekannten Cheats. Außerdem nimmt Aceton kleine Änderungen an der Spielbalance vor. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planet-generals.info
http://aceton.kuhlsolutions.de

AUF DVD
Mod und Tool zu: C&C Generäle: Die Stunde Null
Autor: Diverse
Filename: pcaction_mod_ShockandAweV1.4.rar, aceton06.exe, Uncut-Patch.exe
Voraussetzung: C&C Generäle: Die Stunde Null
Pro + Contra:
+ Sinnvolle neue Einheiten
– Für Einzelspieler uninteressant
Fazit: „Dieser Mod bringt Sie zum Strahlen."



»Osrams neue Energiespar-Glühbirne ist ein Dauerbrenner.«



»Traditionelle Eiersalatherstellung ist ein blutiges Geschäft.«

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Ascension Games
Filename: Muralis-v1.05-zip.zip
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ Viele tolle Combos
– Nur zwei Spielmodi
Fazit: „Witziger Prügel-Mod für zwischendurch."

Doppelter Trittberger

Dank MURALIS verwandelt sich UT 2004 in eine handfeste Keilerei.

UT 2004 | Finden Sie es auch gemein, dass Prügelspiele wie *Virtua Fighter* oder *Tekken* nur noch für die Konsolen entwickelt werden? Dann werfen Sie einen Blick auf *Muralis*. In dieser *UT 2004*-Erweiterung vermöbeln Sie in bester *Matrix*-Manier alleine oder im Team Ihr Gegenüber. Wollen Sie sich die Hände oder Fußsohlen nicht schmutzig machen, greifen Sie zu einer Schuss- oder Stichwaffe. Besonders große Mühe haben sich die Entwickler bei der Steuerung gemacht. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit gelingen sogar komplexe Angriffskombinationen aus Schlagen, Treten, Ducken, Blocken oder Springen. Damit die Klopperei auch optisch was hermacht, spendierte man den neu kreierten Charakteren spezielle Animationen. Einziger Wermutstropfen: *Muralis* ist momentan lediglich auf die beiden Spielmodi Deathmatch und Team-Deathmatch beschränkt. Hoffentlich folgen bald weitere Varianten. OLE SUMFLETH

Info: www.ascensiongames.com
www.extreme-players.de

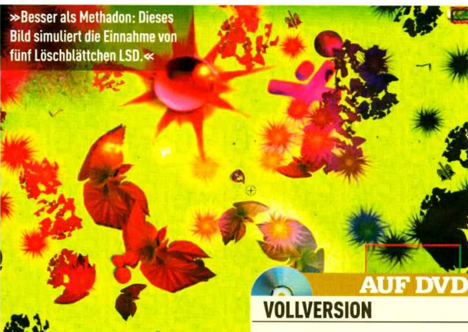
SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.clan00.de	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.de	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.





Hier kommen wir um eine erklärende Bildunterschrift nicht herum: Der Punkt in der Mitte sind Sie.



»Besser als Methadon: Dieses Bild simuliert die Einnahme von fünf Löschblättchen LSD.«

AUF DVD
VOLLVERSION

Notrium

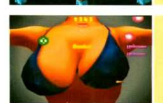
Wir haben es schon immer gesagt. Doch erst jetzt bekommen die ganzen Einwegbesteck-Nutzer und Zigarettenschachtel-aus-dem-Autofenster-Werfer ihr Fett weg: Die Erde wurde durch eine Supernova vernichtet. Wer letztlich dafür die Schuld trägt, ist im Nachhinein egal, denn freundliche Aliens retteten zumindest Sie rechtzeitig. Jetzt schippern Sie als Raumschiffkapitän im Sternenjahr 15179 durch das All. Als Sie gerade das Notrium-System erforschen, beschießen unbekannte Feinde Ihren Flieger. Die Notkapsel verhindert zwar Schlimmeres, doch nun stehen Sie allein mit einer Mini-Strahlenpistole auf einem merkwürdigen Planeten. Aus der Draufsicht sammeln Sie alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist und basteln hilfreiche Geräte. Ein Tutorial erklärt die wesentlichen Spiel-Elemente und eine Auto-Map erleichtert die Orientierung. Wären da nur nicht diese schießwütigen Bewohner … JOACHIM HESSE

Info: www.monkkonen.net

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Der Finne Ville Monkkönen besitzt nicht nur einen wassergekühlten Computer, sondern auch eine Menge guter Ideen. Seine *Fallout*-Hommage ist zwar optisch sehr dürftig, bietet aber spielerischen Tiefgang.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	1985 Action 141 MByte (Spiel auf DVD)	Ein gewisser Dim Sung terrorisiert die freie Welt. Sie sind Kampfjetpilot Ace und sollen ihn in die Steinzeit zurückballern. Mit Pad oder Tastatur schießen Sie sich den Weg durch zwei Levels.	PC-Spielern unbekannte alte Capcom-Automaten, nur ohne Doppeldecker.	www.arcade80.de Wem der Vertikalshooter von Kai Birli nicht zu schwer ist, darf für 15 Euro alle acht Levels freischalten.
	BOWLING BLAST Sport 32, 9 MByte (Spiel auf DVD)	Bowling ist im Grunde wie Kegeln, nur dass die Kugeln Löcher für die Finger besitzen. In *Bowling Blast* dürfen Sie sich aus drei Kugeln die schönste heraussuchen, um alle Kegel abzuräumen.	*Doom 3* mit nur einer Kugel im Lauf.	www.gamesbyscott.com Bis auf den fehlenden Mehrspieler-Modus ein nahezu perfektes Bowling-Spiel. Respekt!
	COLONY Denkspiel 5,9 MByte (Spiel auf DVD)	Der Spieler, der die größte Kolonie aufgebaut hat, gewinnt die Runde und betritt eine neue 3D-Welt. Sechs Einzelspieler- und ein Mehrspieler-Level stehen Ihnen zur Verfügung.	Murmelwerfen mit neuen Regeln.	www.midnightsynergy.com Die Intelligenz der Gegner wächst mit der Zahl der Levels. Nach kurzer Eingewöhnungsphase ein echter Knaller.
	**FRONTAL ASSAULT** Geschicklichkeit 8 MByte (Spiel auf DVD)	Auf vielfachen Wunsch wieder im Programm ist an dieser Stelle ein Spiel, das alle Männer lieben. Lassen Sie mit einer virtuellen Hand zwei weibliche Brüste im Takt schwingen!	ein Abend in der Striptease-Bar, nur billiger.	http://fa.xmunkki.org Es gibt einen Gott! *Frontal Assault* ist total bescheuert und knifflig und macht deshalb einen Heidenspaß.
	**JET CLUB** Action 27,3 MByte (Spiel auf DVD)	Das Vaterland ist in Gefahr. Um es zu schützen, ballern Sie sich in Ihrem Raumgleiter Double Z durch fünf Levels. Jeder getroffene Feind bringt neben Punkten auch Geld für einen Laden.	ein Flashback von Matthias Rust mit Bordkanone.	www.3000interaktiv.de Dank frischer Ideen für Actionliebhaber ein Spielchen wert. Auf der Internetseite gibt es ein Extra-Soundpaket.
	**STARTRON** Action 5,1 MByte (Spiel auf DVD)	Ihr Spezial-Motorrad hinterlässt eine tödliche Lichtbarriere. Genau wie das Ihrer Gegner. Wer trotzdem unterwegs alle Extras aufsammeln kann, gewinnt. Das klappt auch im Netzwerk und Internet.	*Tron* mit dem Appetit von Pac-Man.	www.startron.org Alte Liebe rostet nicht. Schon gar nicht, wenn Sie aus Wien kommt und immer wieder Spaß macht.
	**TSUNAMI 2010** Action 0,1 MByte (Spiel auf DVD)	Ballern, ballern, ballern! Weil das Spiel so gut ist, landet es jetzt auch auf unserer normalen DVD-Ausgabe. Wenn es Ihnen gefällt, sollten Sie sich die Bonusmusik von der Webseite saugen.	Automaten-Oldie Tempest oder eine Bekanntschaft mit Klitschkos rechter Geraden.	http://ainc.de Wann kommt endlich euer nächstes Spiel, liebes Ainc-Team? Ihr dürft auch mehr Platz verbraten als 96 Kilobyte.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

PREISSENKUNG!

AMD Athlon XP 2600+

HOCHWERTIGES MAINBOARD

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2600+ T-Bred
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400MLV
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x Benq
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower mit Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, LAN, Serial ATA/Raid, 8xAGP

299,- €

AMD Athlon XP 2800+

jetzt mit 8xMulti DVD-Brenner

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2800+ T-Bred
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower mit Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

399,- €

Originalverpackt und 24 Monate Gewährleistung!

AMD Athlon XP 3000+

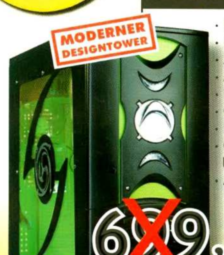


MODERNER DESIGNTOWER

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M1
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 120GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

~~549,-~~ **499,- €**

AMD Athlon XP 3000+



MODERNER DESIGNTOWER

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M1
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASUS A7N8X-X
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN

~~699,-~~ **599,- €**

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

Windows XP Home	zzgl. 95,- € inkl. Installation
Windows XP Pro	zzgl. 149,- € inkl. Installation

AMD Athlon 64 3200+



NEU! mit brandheißer GeForce 6800LE Grafikkarte!

- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Artic Cooler Silencer 64
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** ASUS K8V
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** GeForce 6800LE,128MB,DVI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN Dual Serial ATA/Raid

~~888,-~~ **859,- €**

Versandkostenfreie Lieferung ab **199,- €** (bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur **9,90 €** (bei Zahlung per Nachnahme)

++++ GRATIS-AKTION VERLÄNGERT !!! ++++

Ein Riesen-Softwarepaket gibt es beim Kauf eines PC's bei uns Gratis für Sie dabei!






Routenplaner, Gelbe Seiten & Telefonbuch DVD 49,90 € + Ashampoo WinOptimizer Suite 39,99 € + Ashampoo PowerUp XP 39,99 € + Ashampoo Uninstaller Suite 39,99 € + Ashampoo Photo Illuminator 39,99 € + Ashampoo CD Recording Suite 3 14,99 €

Sie sparen: **224,85 €**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

L@hoo.de ...garantierte Qualität!

Brunen IT Distribution OHG · Am Dobben 10 · D-26639 Wiesmoor Tel. (0 49 44) 91 37-0

NEU: DAS VOLLE PROGRAMM

VON PREMIERE BIS RTL



SPIELE TIPPS



Doom 3

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!"

Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.

9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

TIPPS&TRICKS-INDEX

Hier finden Sie alle Spieletipps der letzten Monate auf einen Blick.

Hilf mir mal kurz!

DOOM 3

Aktivieren Sie die Konsole mit der Tastenkombination **Strg + Alt + Zirkumflex** (^). Geben Sie dort folgenden Befehl ein (funktioniert auch als Startzeilenparameter):

com_allowConsole 1

Ab jetzt benötigen Sie nur noch die **Zirkumflex-Taste** (^), um die Konsole zu öffnen. Setzen Sie für **x** einen Zahlenwert ein. Ohne **x** erfahren Sie den aktuellen und den Standardwert. Mit der **Tabulator-Taste** vervollständigen Sie Befehle und lassen sich weitere Möglichkeiten anzeigen.

Cheat	Auswirkung
benchmark	Benchmark
com_showfps 1/0	Bildwiederholrate anzeigen an/aus
editor	Editor öffnen
g_kickback 0	Treffer werfen Sie nicht zurück.
g_kicktime 0	Treffer ändern Ihren Blickwinkel nicht.
g_showplayershadow 1/0	Schatten des Spielers ein/aus
gfxinfo	Detaillierte Grafikinformationen
give all	Alle Waffen, Munition und Rüstung
give ammo	Volle Munition
give health	Maximale Gesundheit
give pda	Alle PDAs des aktuellen Levels
give weapon_bfg	BFG9000
give weapon_chainsaw	Kettensäge
give weapon_machinegun	Machinengewehr
give weapon_plasmagun	Plasmagewehr
give weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
give weapon_shotgun	Schrotflinte
give weapon_soulcube	Soul Cube
god	Unsterblichkeit
kill	Suizid
killMonsters	Alle Monster erledigen
noclip	Durch Wände gehen
pm_air x	Maximaler Luftvorrat
pm_jumpheigt x	Sprunghöhe
pm_runspeed x	Laufgeschwindigkeit
pm_stamina x	Kondition
pm_thirdperson 1/0	Beobachterperspektive an/aus
pm_walkspeed x	Gehgeschwindigkeit
quit	Spiel verlassen
r_brightness x	Helligkeit einstellen
r_gamma x	Gammawert einstellen
timescale x	Spielgeschwindigkeit

Bannen Sie Ihre besten Szenen dauerhaft auf Festplatte. Um die tga-Bilder in ein Video zu verwandeln, benötigen Sie allerdings ein Zusatzprogramm. Geben Sie die Befehle mit einem Dateinamen dahinter ein. Erneute Eingabe der ersten drei Befehle stoppt die Aufnahme.

aviGame	Nimmt direkt tga-Bilder auf
recordDemo	Spieldemo aufnehmen
aviDemo	Wandelt ein Demo in tga-Bilder um.
playDemo	Spielt Demo ab
aviCmdDemo	Filmt Konsole und Optionsmenü ab
exitCmdDemo	Befehlsdemo beenden
playCmdDemo	Spielt Befehlsdemo ab

Um eine Karte direkt zu starten, geben Sie in der Konsole **map** mit dem entsprechenden Kartennamen dahinter ein:

Einzelspieler Level	
game/alphalabs1	game/delta4
game/alphalabs2	game/delta5
game/alphalabs3	game/enpro
game/alphalabs4	game/hell1
game/caverns1	game/hellhole
game/caverns2	game/mars_city1
game/comm1	game/mars_city2
game/commoutside	game/mc_underground
game/cpu	game/monorail
game/cpuboss	game/pdas
game/delta1	game/recycling1
game/delta2a	game/recycling2
game/delta2b	game/site3
game/delta3	

Mehrspieler-Karten	
game/mp/d3dm1	game/mp/d3dm4
game/mp/d3dm2	game/mp/d3dm5
game/mp/d3dm3	

Test-Level	
testmaps/test_box	testmaps/test_lotsaimps
testmaps/test_boxstack	

Um ein paar der Höllenkreaturen herbeizurufen, geben Sie den Befehl **spawn** in die Konsole ein und setzen dahinter den Namen des gewollten Monsters. Eine kleine Auswahl:

Monster	
monster_demon_archvile	Arch-Vile-Dämon
monster_demon_cherub	Cherub
monster_demon_hellknight	Hell-Knight-Dämon
monster_demon_imp	Imp
monster_demon_imp_crawler	Kriechender Imp
monster_demon_maggot	Maggot-Dämon
monster_demon_mancubus	Mancubus-Dämon
monster_demon_pinky	Pinky-Dämon
monster_demon_revenant	Revenant
monster_demon_tick	Tick-Spinne
monster_demon_trite	Trite-Spinne
monster_demon_wraith	Wraith
monster_flying_cacodemon	Cacodemon
monster_flying_lostsoul	Lost Soul
monster_zombie_boney	Abgemagerter Zombie
monster_zombie_bernie	Brennender Zombie
monster_zombie_base	Knochengerüst
monster_zombie_commando	Soldaten-Zombie
monster_zombie_commando_cgun	Soldaten-Zombie mit Chaingun
monster_zombie_fat	Fetter Zombie
monster_zombie_fat_wrench	Fetter Zombie mit Rohrzange
monster_zombie_fat2	Fetter Zombie 2
monster_zombie_jumpsuit	Zombie in Overall
monster_zombie_maint	Zombie mit gelber Jacke
monster_zombie_maint_no_jaw	Zombie ohne Kiefer
monster_zombie_maint_skinny	Dürrer Zombie
monster_zombie_sawyer	Zombie mit Kettensäge
monster_zombie_suit_bloodymouth	Zombie mit blutigem Mund
monster_zombie_suit_neckstump	Kopfloser Zombie
monster_zombie_tshirt_bald	Zombie mit T-Shirt
monster_zombie_tshirt_blown	Zombie mit blutigem T-Shirt
monster_zsec_machinegun	Security Zombie mit MP
monster_zsec_pistol	Security Zombie mit Pistole
monster_zsec_shield	Security Zombie mit Schild
monster_zsec_shotgun	Security Zombie mit Schrotflinte

»Niki Lauda am FKK-Strand.«

Obermotze	
monster_boss_cyberdemon	Cyberdemon
monster_boss_guardian	Guardian
monster_boss_guardian_seeker	Guardian Lichtwurm
monster_boss_sabaoth	Sabaoth
monster_boss_vagary	Vagary

BESIEGER

Öffnen Sie die Konsole per **Zirkumflex-Taste** (^) und geben Sie die folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
createunit x	Einheit x erstellen (Entwickler-Modus muss an sein)
daytime x	Tageszeit auf Stunde x setzen
debug 1/0	Entwickler-Modus an/aus
freebuild 1/0	Beliebiges Bauen an/aus
invulnerability 1/0	Unverwundbarkeit an/aus

Einheitenliste (Auswahl)	
AborigenAltar	ExplosiveLab
AborigenHouse	Fiery_Rider
AborigenHouse1	Guardian
AborigenHouseAnim2	GuardianBoss
AborigenHouseAnimi	Heavy_Cavalryman
AborigenPrison	Kahon
AirStone	Khazim
Arc2	Ogre
Archer	Oscar
Arrow	Packhorse
Axe1	RocketMan
Barmaley	SkeletonKing
BigFirePlace	Src1
BigSpider	Viking_Knight
Blacksmith	WereBear
Centaur	Zeppelin
Centaur_Shaman	Zimbabwe
Crossbow_Workshop	

HOLIDAY WORLD

Hier bekommen Sie kostenlosen Kredit für Ihr Urlaubsparadies. Folgendermaßen gibt's Geld fürs freie Spiel: Öffnen Sie die Datei **global\data\config\SpinButtonDaten.cfg** mit einem Texteditor. In der vierten Zeile stehen die Beschriftung und die verwendeten Werte für die Startgelder. Ändern Sie die ersten Zahlen 50.000/ 50000 in 5.000.000/ 5000000, um das Spiel mit 50 Millionen Kredits zu beginnen.

MEHR GELD IN DER KAMPAGNE:
Öffnen Sie im Ordner **global\data\Szenarien** mit einem Texteditor die zu einer Kampagne gehörige Datei, zum Beispiel **Kap1.1.sze** für die erste Mission. Suchen Sie den Eintrag **StartGeldSpielerDefault** und ändern Sie die Zahl dahinter nach Belieben.

HEAVEN & HELL

Ob braves Engelchen oder rüdes Teufelchen, folgende Cheats können Sie während des laufenden Spiels eingeben:

Cheat	Wirkung
itsdone	Aktuelle Mission gewinnen
convince	Gewählte Spielfigur bekehren
energy	2.500 Einheiten Seelenenergie erhalten
funnyhermit	Propheten in einen Einsiedler umkehren
endisnear	Mission mit Sintflut beenden
campaign_unlockorigin	Charakter x freischalten

KURZ & KNACKIG

RADSPORT MANAGER 2004-2005

Drücken Sie beim Anstieg zu einem Berg zweimal die **Eingabetaste** und einmal die **Esc-Taste** und schon radeln die Jungs mit freiem Oberkörper. MARTIN ESSER

MORROWIND

Um Ihre Waffenattribute schnell zu steigern und eine Stufe aufzusteigen, suchen Sie sich einfach einen leichten Gegner (zum Beispiel Kwama-Kundschafter oder Ratte) und attackieren ihn mit dem schwächsten Angriff (zum Beispiel Stahl-Axt mit Stoß, da nur 1-4 Schadenspunkte). Jeder Treffer bringt Erfahrung, wodurch Sie in zwei, manchmal sogar in nur einem Kampf wieder einen Attributpunkt mehr bekommen. Am besten eignen sich Kwama-Königinnen: Die wehren sich nicht, halten aber viel aus. FABIAN DREYERSDORFF

THE SIMPSONS: HIT AND RUN



»Schumi verschwindet in den Nebeln von Avalon.«

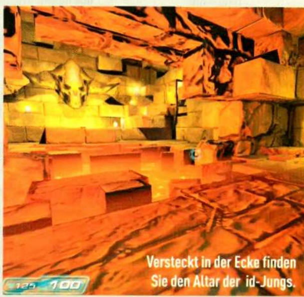
In Level sechs in der Mission sechs („Lasershow") ist die Zeit sehr knapp bemessen. Vor allem auf dem Rückweg ist es schwierig, rechtzeitig bei den Krustylu Studios anzukommen. Um etwas Zeit herauszuschlagen, sollten Sie Laserstand Nummer 20 (zwischen dem Stand Nr. 19 an der Rampe und Nr. 21 hinter der Schranke) auslassen und erst auf dem Rückweg einsammeln. So startet der Countdown für den Rückweg nämlich erst kurz vor der großen Rampe und nicht schon ganz oben. So sparen Sie etwa 15 Sekunden. TOBIAS JOHANNSEN

OBSCURE

Wenn Sie schon Leben verloren haben und dieses nicht mehr auffrischen können, suchen Sie sich einen sicheren Raum und gehen von dort aus weiter. Sie können immer wieder in diesen Raum fliehen, wenn Sie auf ein Monster treffen, vorher geben Sie noch ein paar Salven ab. Diese Taktik bewährt sich besonders beim Einsatz von Granaten. Da diese erst spät explodieren, ziehen Sie sich, nachdem Sie sie geworfen haben, in Ihr sicheres Zimmer zurück. Falls Sie allerdings in einer aussichtslosen Situation stecken, klicken Sie auf der Karte den Sammelplatz an und führen von dort das Spiel weiter. CHRISTOPHER FISCHER

DOOM 3

Für den Gruselschocker haben wir gleich eine ganze Latte an Eastereggs für Sie ausgegraben: Setzen Sie zu Beginn des Spiels die Grafikdetails auf „high" oder „ultra". Jetzt können Sie auf dem Monitor lesen, was der Typ hinter dem Schreibtisch am Empfang in seinen Computer tippt.



Versteckt in der Ecke finden Sie den Altar der id-Jungs.

Fahren Sie im letzten Level mit dem Fahrstuhl in die Hölle hinab und tasten Sie sich an der linken Wand entlang. Achten Sie darauf, dass Sie dicht an der Wand bleiben, da sonst die Endsequenz ausgelöst wird. Sie gelangen in eine Sackgasse, in der ein Stein mit dem id-Logo von Kerzen erleuchtet wird. Drücken Sie auf den Stein, damit sich ein Geheimraum zu Ihrer Linken öffnet. In dem Raum finden Sie einen PDA mit den Danksagungen des Entwicklerteams.



»Britney war ein dummes Huhn.«

Nachdem Sie Ihren ersten Auftrag bekommen haben, folgen Sie dem Sentry Bot. Machen Sie einen kurzen Abstecher in die Küche, links vor den Toiletten, wo Sie in der Ecke den Spielautomaten mit *Super Turbo Turkey Puncher* finden.

Kleiner Witz am Rande: Wenn Sie alte Cheats aus vorangegangenen Spielen der id-Schmiede in die Konsole eintippen, bekommen Sie ein gutes Gedächtnis bescheinigt (zum Beispiel idspispopd, iddqd, idclip).

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER

Für das aktuelle Add-on des Rollenspielkrachers haben wir für Sie alle Planfundorte auf allen Multiplayermaps zusammengestellt. Unser Dank geht an Igor Kukowski, der uns die Tabelle freundlicherweise zur Verfügung stellt.

Pläne der Elfen	Karte	Fundort
Schützenhalle	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand der Karte
Windschütze	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand der Karte
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Schule der Alten	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Eismagierin	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Druidin	Coop14	Truhe vor dem Portal
Eisenlager	Coop16	Im östlichen Ödland am südöstlichen Kartenrand, neben dem verfallenen Turm
Wanderin	Coop16	Im östlichen Ödland am südöstlichen Kartenrand, neben dem verfallenen Turm
Hüterin	Coop18	Truhe vor dem Portal
Lenyasammler	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Elenhain	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Heilerin	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Frostbringer	Coop6	Truhe beim Feindlager in den Ruinen im Zentrum der Karte
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand
Förster	Marktpl.	Händlerin Ciar
Meisterholzfäller	Marktpl.	Händlerin Ciar
Sägemühle	Marktpl.	Händlerin Ciar
Jägergilde	Marktpl.	Händlerin Ciar

Pläne der Menschen	Karte	Fundort
Getreidefarm	Coop 2	Grarg-Lager im Süden in der Mitte am unteren Ende der Karte
Tempel des Lichts	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand der Karte
Kleriker	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand der Karte
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Akademie	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Hypnotist	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Mentalist	Coop14	Truhe vor dem Portal
Rüstkammer	Coop16	In den Ruinen im Ödland am nordöstlichen Kartenrand, hinter einem Haus
Landsknecht	Coop16	In den Ruinen im Ödland am nordöstlichen Kartenrand, hinter einem Haus
Paladin	Coop18	Truhe vor dem Portal
Ariaschrein	Coop4	Auf der Halbinsel mit Felsspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Schießstand	Coop4	Auf der Halbinsel mit Felsspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Scharfschütze	Coop4	Auf der Halbinsel mit Felsspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Weiße Hand	Coop6	Truhe beim Feindlager in den Ruinen im Zentrum der Karte
Mittleres Haupthaus	Coop8	Zentrallager am südlichen Kartenrand
Sägemühle	Marktpl.	Händlerin Ciar
Schmelze	Marktpl.	Händlerin Ciar
Rinderzucht	Marktpl.	Händlerin Ciar
Fischerzunft	Marktpl.	Händlerin Ciar

Pläne der Zwerge	Karte	Fundort
Große Waffenkammer	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Verteidiger	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Eisenhaus	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Berserker	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Elite	Coop12	Zentrales Lager am Kartenrand im Süden, links vom Portal
Zermalmer	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Zerstörer	Coop14	Truhe vor dem Portal
Schleuderer	Coop14	Truhe vor dem Portal
Sanktarium	Coop16	In den Ruinen im Ödland am nordöstlichen Kartenrand, hinter einem Haus
Ältester	Coop16	In den Ruinen im Ödland am nordöstlichen Kartenrand, hinter einem Haus
Waffenlager	Coop16	Im östlichen Ödland am südöstlichen Kartenrand, neben verfallenem Turm
Vernichter	Coop16	Im östlichen Ödland am südöstlichen Kartenrand, neben verfallenem Turm
Kriegspriester	Coop18	Truhe vor dem Portal
Champion	Coop18	Truhe vor dem Portal
Mondsilbermine	Coop4	Auf der Halbinsel mit Felsspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Mondsilberhalle	Coop4	Auf der Halbinsel mit Felsspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Krieger	Coop4	Auf der Halbinsel mit Felsspinnen links auf Höhe der Mitte nahe westlichem Rand
Steinwerkstatt	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau"
Werfer	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau"
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand

Pläne der Trolle	Karte	Fundort
Steinmetz	Marktplatz	Händlerin Ciar
Schmelze	Marktplatz	Händlerin Ciar

Pläne der Orks	Karte	Fundort
Wildschweinzucht	Coop 2	Etwas östlich von der Mitte der Karte, in einem Goblinlager
Ruhmeshalle	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Trommler	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Blutheiligtum	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Brandner	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Dunkle Schmiede	Coop16	Ostrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Hornbläser	Coop16	Ostrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Veteran	Coop18	Truhe vor dem Portal
Schnitterzelt	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Schamanenhütte	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Totem	Coop4	Nordwestlicher Rand der Karte in einer Truhe bei einem Banditenlager
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand
Schmelze	Marktpl.	Händlerin Ciar

Pläne der Dunkelelfen	Karte	Fundort
Pilzfarm	Coop 2	Grarg-Lager im Süden in der Mitte am unteren Ende der Karte
Schwarze Schule	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Nekromant	Coop10	Zentrales Lager im Norden am Rand
Großes Haupthaus	Coop11	Mittlere der drei Truhen in den Ruinen östlich des Startpunktes
Arkanum	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Hexenmeister	Coop12	Östliches der beiden zentral gelegenen Lager am Kartenrand im Norden
Schattenschmiede	Coop14	Truhe vor dem Portal
Todesritter	Coop14	Truhe vor dem Portal
Mondsilbermine	Coop16	Ostrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Mondsilberwerkstatt	Coop16	Ostrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Kriegsherr	Coop16	Ostrand der Karte neben großem, verfallenen Gebäude und Dämonenspawn
Havok	Coop18	Truhe vor dem Portal
Onyxschrein	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau"
Onyxturm	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau"
Hexenturm	Coop4	Östlich der Elfen/Ork-Pläne links von stillgelegtem Portal an einer Felswand
Schattenklinge	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau"
Hexer	Coop4	Nordöstlicher Rand der Karte, in Truhe hinter einem Lager im „Spinnenbau"
Geistbrecher	Coop6	Truhe beim Feindlager in den Ruinen im Zentrum der Karte
Mittleres Haupthaus	Coop8	Lager zentral am südlichen Kartenrand
Steinmetz	Marktpl.	Händlerin Ciar
Schmelze	Marktpl.	Händlerin Ciar

Doom 3

Stoppen Sie die höllische Invasion auf dem Mars, bevor Ihre geliebte Erde den Bach runtergeht. Neben Stoßgebeten und großkalibrigen Wummen helfen Ihnen unsere himmlischen Tipps.

MARS CITY

Schloss	Code
001	396

Die Ankunft

Nachdem Sie von Sergeant Kelly Ihren ersten Auftrag bekommen haben, folgen Sie dem Sentry Bot. Machen Sie einen kurzen Abstecher in die Küche links vor den Toiletten, wo Sie einen PDA mitnehmen. Folgen Sie dem Roboter bis zum Aufzug. Rechts steht der Storage Locker 001, welchen Sie Dank Adam Berneches Audiolog aufschließen. Fahren Sie anschließend nach unten.

MARS CITY UNDERGROUND

Schloss	Code
023	531

Wo finde ich den Verschwundenen?

Holen Sie sich Ihre Waffe und los geht's zum alten Comm-Building. Steigen Sie die Stufen runter, weiter durch die Tür mit dem Schild „Energy Stabilization" und folgen Sie dem Weg. Unterwegs öffnen Sie Schrank 023. An dem automatischen Steg biegen Sie links ab und gelangen zu einem Marine, der die Luftschleuse bewacht. Im anderen Gebäude finden Sie Dr. Ishii.

Zurück zum Security Checkpoint

Nach der Sequenz laufen Sie zurück zum Aufzug und benutzen die Luftschleuse. Auf dem Rückweg überqueren Sie diesmal die automatische Brücke, darunter finden Sie übrigens etwas Material. Um durch die Tür zur „Processing Unit" zu gelangen, holen Sie sich links auf den Konsolen Frank Delahues Aufzeichnungen. Bei der geöffneten Klappe mit den Kolben holen Sie sich rechts die Schrotflinte und klettern sofort die Leiter wieder hoch, um den Zombies zu entkommen. Nach der ersten Bekanntschaft mit dem vieläugigen Monster gelangen Sie erneut in den Raum mit dem Steg. Bleiben Sie oben und marschieren Sie durch die Gänge – es gibt nur einen Weg. Die Tür zur Security Central ist verschlossen, Sie bekommen sie per Computer im Büro links daneben auf. Der Aufzug bringt Sie zurück nach Mars City.

MARS CITY

Schloss	Code
017	347
Weapon Storage	584

Zurück zum Marine Command

Klettern Sie links über die Leiter. Das Röhrensystem führt Sie in ein Büro, in dem Sie den PDA von Marcus Stanton einsacken. Auf dem Flur rechts wartet auf dem Schreibtisch das Sicherheitsmodul. In den nächsten dunklen Räumen bekommen Sie rechts ein wenig Ausrüstung, links geht's weiter. Gehen Sie durch die Automatiktür bis zur Infirmary. Knacken Sie Schloss 017, die Nummer bekommen Sie vom Tisch davor. Falls Sie Ausrüstung benötigen, gehen Sie zunächst auf dem Gang unter den Flammen durch, bis zu Bill Tyson. Weiter geht's zum Marine Commando. Gegenüber befindet sich die Waffenkammer, die Sie mithilfe von Bills Aufzeichnungen öffnen.

Treffen mit Bravo Team

Nachdem Ihre Befugnisse heraufgesetzt wurden, gehen Sie zweimal links. Eilen Sie an der Küche vorbei, bis Sie auf einen Sentry Bot treffen, dem Sie folgen. Am Ende der Tour kriechen Sie rechts durch das Loch und finden neben den Überresten von Duncan Mathews Ausrüstung. Unten rufen Sie den Aufzug zur Administration.

UAC ADMINISTRATION

Schloss	Code
013	586
Martian Buddy	0508

Zugang zu den Alpha Labs

Folgen Sie den Blutspuren und betreten Sie das erste Zimmer rechts, wo Sie den PDA nehmen und Schrank 013 öffnen. Vor der Tür zu den Alpha Labs liegt E. Webb, der mit Ihnen plaudert. Drehen Sie um zum Empfang, an dem diesmal zwei Imps eine Tür zertrümmern – da gehen Sie durch. In der Data Library nehmen Sie eine starke Waffe zur Hand und benutzen in dem Kabuff rechts den Computer. Gleich darauf werden Sie von einem Pinky angegriffen, die Sie ab jetzt öfter sehen. Benutzen Sie die im Moment offene Tür, gehen Sie bei den Säulen rechts und öffnen Sie den Schrank mit dem Code von www.martianbuddy.com – nun besitzen Sie eine Chaingun. Folgen Sie dem gelb illuminierten Gang, gehen Sie in die Execution Offices und über die Brücke. Gegenüber dem Eingang liegt William Banks mit dem Sicherheitscode zwischen Kerzen. Hinter der Brücke nehmen Sie diesmal die Treppe und bewegen sich am Empfang vorbei zu Herrn Webb.

ALPHA LABS 1

Schloss	Code
009	752

Das Bravo Team finden

Bedienen Sie rechts das Terminal, um das Licht anzuschalten und die Türen aufzusperren. Springen Sie durch die zerborstenen Fenster zu der großen Maschine. Oben an den Stufen steht Schrank 009, die Kombination erhalten Sie links im Büro. Auf der anderen Seite benutzen Sie das Panel, damit sich die Serviceluke öffnet lässt und kriechen an dem Laserstrahl vorbei.

Den Personnel Elevator finden

Im Raum EPD Junction 2 versperren Ihnen links Flammen den Weg. Gehen Sie in die andere Richtung zum EPD Particle Emulsivier, von wo aus Sie den Löschvorgang einleiten und nun den Brandherd passieren. Nachdem Sie von den doppelköpfigen Krabblern belästigt wurden, verschwinden Sie durch das offene Bodengitter. Am Hydrocon Condenser laufen Sie über die wegbrechenden Platten. In der Hydrocon Junction öffnen Sie die Security-15-Scheibe an der Säule davor. Gehen Sie am grün dampfenden Hydrogen Syphon vorbei, hinter der Ecke steigen Sie über die Leiter und finden zwischen den Röhren G. Kreitman. Hinter der Maschine liegt Bernie Lipsitzs Sicherheitscode. Damit können Sie bereits die Station verlassen. Schwingen Sie sich durch die Luke runter und eilen Sie an dem anderen Hydrogen Syphon vorbei.

ALPHA LABS 2

Schloss	Code
038	409
039	102

Das Bravo Team finden

In den Toiletten gelangen Sie in der Ecke hinten rechts über eine Leiter nach oben, robben durch das Ventilationssystem und lassen sich in den Gang fallen. Um die Ecke betreten Sie das Engineering-Security-Büro und holen den PDA von Andrew Chin. Achtung, auf dem folgenden Gang bleibt Ihnen die Luft weg. Hinter dem MFS Compressor steht Schließfach 038. Auf dem Bedienpult daneben liegen Walter Connors Notizen. Benutzen Sie den Lift. Edwards führt Sie durchs Dunkel zu einer Leiter, wenn Sie ihn beschützen. Schweifen Sie gleich zu Beginn der Tour


Leicht zu übersehen bei der ganzen technischen Dekoration: Hier finden Sie den Plasma Inducer.


Flüchten Sie vor dem Spinnengetier in den nächsten Lift. Ausrüstung bekommen Sie hier ohnehin nicht.


Nachdem Sie die Maschine in Gang gebracht haben, stellen Sie sich auf den Kolben und springen über das Geländer.

kurz nach rechts ab, zwischendurch finden Sie weiteres Material. Erklimmen Sie die Leiter, dahinter steht Behälter 039.

Alpha Labs Sector 3 finden

Springen Sie an den Stahlträgern vorbei und kraxeln Sie zwischen den Rohren nach rechts. Hier werden Sie von unzähligen Spinnen attackiert. Direkt vor Ihnen fahren Sie per Konsole die Leiter aus, sobald die letzten Krabbeltiere besiegt sind.

ALPHA LABS 3

Schloss	Code
047	123
048	123
049	123

Die Fässer wegräumen

Steigen Sie über die Stufen und betreten Sie rechts das Hazardous-Waste-Disposal-Zimmer, wo Sie Mark Lamias Nachrichten einstecken. Per Kran räumen Sie die Fässer weg. Sie sehen rechts an der Anzeige, ob der Greifer korrekt ausgerichtet ist. Durchqueren Sie den gesäuberten Raum und nehmen Sie den Sicherheitsschlüssel an sich. Plündern Sie Schließfach 047 in der Kammer dahinter und nehmen Sie den PDA mit.

Das Bravo Team finden

Benutzen Sie nun die Sicherheitstür. Bevor Sie die Treppe hinaufsteigen, leeren Sie rechts Schrank 048. In dem Zimmer öffnet sich die Tür erst, nachdem Sie die Spinnen vernichtet haben und ein Ex-Marine hereinstürmt. Am Ende des rot beleuchteten Gangs liegt Munition, was allerdings einige Gegner anlockt. Nehmen Sie die andere Tür und fahren Sie mit dem Aufzug. Im Heavy Water Runoff bekommen Sie es mit zwei Pinkys zu tun. Nachdem das Fenster in die Binsen gegangen ist, klettern Sie durch den Rahmen zu Schrank 049.

ALPHA LABS 4

Schloss	Code
064	651

Der Weg zur Enpro Plant

Es macht keinen Unterschied, wie schnell Sie vorgehen. Befreien Sie Dr. Kaczynski, Sie bekommen von ihm Ausrüstung und Sicherheitschef Abrams PDA. Links am Computer öffnen Sie die Vitrinen. Laufen Sie durch die eben abgeschaltete Apparatur, dahinter die Treppen nach oben und geradeaus zu EFR Staging. Nehmen Sie den PDA von Greg O'Brian mit. Falls Sie Nachschub benötigen, befindet sich rechts eine Leiter. Die dortige Ausrüstung erkaufen Sie sich allerdings schwer, denn Sie bekommen von einigen Höllenkreaturen die Hucke voll. Nach der Schlacht geht eine geheime Luke auf.

Welchen Weg soll ich nehmen?

Der Weg über die EFR Maschinerie ist mit einigen Hüpfeinlagen versehen, dafür tauchen wenig Widersacher auf. Steigen Sie geradeaus auf die Plattform, nachdem Sie durch die soeben aufgeschlossene Tür gegangen sind, sonst ist der Vorteil dahin. Der Weg über die Brücke ist gespickt mit Gegnern, denen Sie allerdings fast überall davonrennen. Zwischendurch kommen Sie auf dem zweiten Weg an Kasten 064 vorbei. Am Ende beider Möglichkeiten treffen Sie auf Spinnenkönigin Vagary. Bleiben Sie auf Distanz und versuchen Sie, den Gegenständen, die sie Ihnen um die Ohren pfeffert, auszuweichen.

ENPRO FACILITY

Schloss	Code
063	972
Plasma Storage	734

Military Transmission Card finden

Folgen Sie dem Sentry Bot. Im Raum hinter der Treppe schalten Sie den Feuerlöscher ein und holen sich rechts den PDA von Paul Raad. Halten Sie sich zuerst ganz links. Um die Ecke bekommen Sie eine Plasmagun, die neben einem toten Ingenieur liegt. Nachdem der Bot geparkt hat, gehen Sie links vorbei, wo Ihnen hinten rechts eine Leiter zu mehr Munition verhilft.

Coolant Rod 2 auswechseln

Rechts von dem Bot klettern Sie die Leiter am roten Blinklicht hoch. Im Kabuff aktivieren Sie die Brücke und nehmen Theresa Chasars PDA, mit dem Sie Schrank 063 öffnen. Über den Steg laufen, den Reaktor umrunden und mit dem Lift im übernächsten Raum in die Tiefe fahren. Im Kontrollraum neben dem Reaktor ersetzen Sie den Kühlstab. Jetzt öffnet sich die zweite Tür weiter oben am Kraftwerk, durch die Sie spazieren. Im Raum Maintenance 3 befindet sich das Plasma-Lager, welches Raad erwähnt. Flüchten Sie ein paar Räume weiter mit dem Aufzug.

COMMUNICATION TRANSFER

Die Communication Facility erreichen

Sie erwartet hinter der Tür das raue Klima des Planeten. Um Nachschub zu ergattern, springen Sie links an der Aussichtsplattform vorbei und den Abhang hinunter. Genau in der anderen Richtung benutzen Sie die Luftschleuse. Unten an den Treppen kriechen Sie unter dem Laufgitter in der rechten Ecke durch den Schacht weiter. Die Leiter führt Sie erneut nach draußen. Gehen Sie zweimal links, auf der rechten Seite rufen Sie den Lift. Gegenüber der Tür zum Power Routing/Control bekommen Sie James Holidays Schlüssel nebst einer Kettensäge. Gehen Sie links in die PRC Maintenance, an der Lava vorbei und erklimmen Sie die Leiter.

Der Service Lift

Wandeln Sie über das Laufgitter am Steuerpult des Servicelifts vorbei. Halten Sie sich bei der defekten Kabine rechts und gehen Sie ebenfalls rechts durch die Tür, wo Sie Ron Ridge finden und den Lift rufen. Fahren Sie geradeaus bis etwa zur Mitte des Gangs, wo Sie oberhalb einen Laufsteg sehen. Springen Sie dort rauf und laufen Sie nach rechts. Dort finden Sie die Türsteuerung für Station 3, zu der Sie nun fahren. Kurz vor dem Ausgang verlieren Sie den Boden unter den Füßen. Sammeln Sie den Flammenhelm auf, verdreschen Sie die Zombies und steigen Sie über die Platten hoch. Sprinten Sie draußen dem Wagen hinterher und benutzen Sie links die Schleuse.

COMMUNICATIONS

Schloss	Code
054	246

Main Communications Raum finden

Fahren Sie in den dritten Stock. In der Lobby schalten Sie die übrigen Bereiche frei. Folgen Sie dem Schild rechts zum Commcenter. Zwischen den Flammen liegt auf den Apparaten Seamus Blakes Notizbuch, das Ihre Zugriffsrechte erweitert.

Zum Satellite Control Center

Verlassen Sie den Raum und öffnen Sie die Tür gleich neben der Treppe zum Ingenieursbereich. Wirkliche Herausforderungen gibt es die nächsten Minuten nicht. Vor der Tür zwischen Comm Systems und Comm Enineering Unit 2 stecken Sie Ben Wolfes PDA ein und gehen geradeaus über die Stufen ins Sicherheitsbüro, wo Sie Spind 054 öffnen. Aktivieren Sie den Sentry Bot – dann weiter durch die Sicherheitstüren. Kehren Sie ins dritte Stockwerk zurück, wo Sie direkt hinter dem Fahrstuhl Rob Finch finden. Der Flur führt zum Satellitenkontrollraum. Ob Sie Verstärkung rufen oder nicht, macht keinen Unterschied.

Zur Monorail Station

Der zweite Stock ist versperrt. Kämpfen Sie sich durch den ersten Stock bis zum nächsten Aufzug, mit dem Sie erneut ganz nach oben zur Lobby kommen. Verlassen Sie den Komplex durch die Schleuse nebenan.

RECYCLING SECTOR 1

Zu den Delta Labs

Ihnen bleibt erst mal die Luft weg. Umrunden Sie rechtsherum die Felsen, gegenüber ist


Der Zugang zur Pumpensteuerung gestaltet sich schwierig. Balancieren Sie über die Rohre zum Kontrollpult hinüber.


Das Tor gegenüber lässt sich nicht öffnen. Steigen Sie über die Kisten auf die Rohre und laufen Sie ins nächste Gebäude.


Lassen Sie den Greifarm das Gefahrengut verstauen. Wenn die Rampe hochfährt, stellen Sie sich drauf und springen.

die gesuchte Schleuse. Die nächste Luke öffnet sich erst, wenn Sie alle Monster erledigt haben. Dahinter werden Sie von den ersten Revenants erwartet. Räumen Sie oben an der steilen Rampe das Lager leer und gehen Sie über die Treppen. Nehmen Sie den Lift, drehen Sie eine Runde um die Pumpe, bis Sie an der giftigen Schlacke ankommen.

Die Pumpe abschalten

Springen Sie am Rand über die Platten durch die Tür. Im Central-Maintenance-Bereich fahren Sie die Leiter aus und schnappen sich Nick Sadowayjs Ausrüstung. Steigen Sie über die Leiter, marschieren Sie voran bis zum Kessel und lassen Sie sich auf das Rohr unter Ihnen fallen. Balancieren Sie auf die andere Seite und initiieren Sie die Pumpenabschaltung. Durchqueren Sie den vormals verseuchten Raum, im angrenzenden Zimmer holen Sie sich rechts die Chaingun. Schlagen Sie sich zum Toxic Waste Disposal durch, auf den letzten Platten des Fußbodens nehmen Sie keinen Schaden. Greifen Sie sich unbedingt im nächsten Zimmer den Raketenwerfer aus dem Regal, bevor Sie nach draußen eilen. Das Schott gegenüber ist dicht, gehen Sie nach rechts in den Container, wo Sie über die Kisten auf den Laufsteg kraxeln.

RECYCLING SECTOR 2

Schloss	Code
003	483

Den Luftfilter reaktivieren

Begeben Sie sich ins Büro rechter Hand. Benutzen Sie den Computer, um das Pumpensystem zu aktivieren. Der Kolben vor Ihnen trägt Sie nach oben. Nun kommt Ihnen der PDA vom letzten Sektor zugute – öffnen Sie Schließfach 003. Folgen Sie dem Gang, halten Sie sich unten immer rechts bis Sie in die Hazardous Material Control kommen, wo Sie die Gase absaugen. Gehen Sie zurück, halten Sie sich wieder rechts, um zu dem Tor gegenüber zu gelangen. Schreiten Sie durch den gesäuberten Raum, weiter durch die sporadisch erleuchteten Gänge bis zum Lift. Fahren Sie in den Keller.

Der Mancubus

Im großen, grün erleuchteten Raum erwarten Sie mehrere Raketen schießende Mancubi. Diese Fleischklopse sind recht langsam, nutzen Sie deshalb die Sprinttaste. Suchen Sie hinter den Säulen Deckung und bleiben Sie auf Distanz. Nach dem Kampf klappt eine Rampe runter. Steigen Sie in den Aufzug. Benutzen Sie so fix wie möglich die drei Terminals am Geländer. Am Gangende gelangen Sie durch die Tür wieder an die Schleuse zur Monorail Bahn.

MONORAIL

Schloss	Code
054	142
Airlock	826
078 und 079	364

Zu den Delta Labs

Holen Sie sich am Bahnsteig das Zubehör und fahren Sie mit dem Zug. Am Haltepunkt liegt Ausrüstung unter den Gleisen. Hinter der Tür steigen Sie rechts über die Stufen, neben denen Sie Gary Ross' PDA einsacken. Gehen Sie durch die Halle nach links, über das Podest zur Treppe – unter die Sie einen Blick riskieren sollten – und nach oben. Dort knacken Sie ein weiteres Schloss 054 mit Charles Hollies' Aufzeichnungen im gleichen Raum. Zuletzt öffnen Sie die Luftschleuse mit Garys Code und kehren zur Bahn zurück.

Nach dem Unfall

Klettern Sie auf den Bahnsteig und benutzen die erste Tür. Beim zweiten Bahnabschnitt lohnt sich ein Ausflug unter die Schienen. Im Kabuff oben an den Treppen holen Sie Karl Cullens PDA, um neue Befugnisse zu bekommen. Am Security Checkpoint hechten Sie durch das zerbrochene Fenster ins Sicherheitsbüro. Lassen Sie die Selbstschussanlage an, solange neue Gegner auftauchen. Räumen Sie währenddessen im Hinterzimmer die Schränke 078 und 079 aus. Die Kombination steht in Karls E-Mails.

DELTA LABS 1

Schloss	Code
D21	298

Wie stelle ich den Strom wieder her?

Heben Sie den PDA von Robert Price auf, der am Geländer liegt. Durch das zerborstene Fenster rechts vor der Tür gelangen Sie zum Delta Systems Control, wo Sie versuchen, die Energieversorgung wiederherzustellen. Im Korridor wirbeln einige Bodenplatten hoch. Zwängen Sie sich durch das Loch zur Main Lobby, wo Sie links durch den Gang laufen. Schnappen Sie sich das Elektronikteil neben der Leiche und kehren Sie zu den Kontrollen zurück.

Wo ist der Reactor Control Room?

Klettern Sie zur Lobby an die Stelle, wo das Bauteil lag. Rechts hinter der Tür bekommen Sie Munition, links geht's weiter. Laufen Sie im Service Warehouse die Treppe runter und dann gleich rechts, wo Sie durch den rot beleuchteten Schacht kriechen. An dessen Ende steht Schrank D21 – hören Sie Price zu. Rennen Sie durch den Service Tunnel und benutzen Sie den Fahrstuhl. Beim Reaktor steigen Sie über die Leiter und verschwinden rechts durch die Tür, wo Sie den Strom endgültig wieder anstellen.

Das Main Portal finden

Durch das Tor hinter Ihnen gelangen Sie zunächst nicht, nehmen Sie die andere Tür und steigen Sie nach oben. Auf der Plattform über dem Reaktor liegt Brian Mora, der die Zugriffsrechte hatte. Über einen weiteren Service Tunnel, einen Lift und einen gewagten Sprung die kaputte Treppe runter, gelangen Sie einige Räume später zu dem Platz, an dem Sie das Ersatzteil gefunden haben. Kehren Sie zur Lobby zurück, wo nun die Aufzüge funktionieren.

DELTA LABS 2A

Schloss	Code
112	538
Office Abrams	931
116	972
114	715

Strom für den Teleporter

Gegenüber dem Aufzug geht's zur Main Lobby, in der Sie rechts den Aufzug in den zweiten Stock nehmen. Im Records Office liegt Peter Raleighs PDA auf den Schreibtischen. Schrank 112 können Sie erst öffnen, nachdem Sie im Patiententrakt Frank Cinders besucht haben. Gehen Sie zunächst geradeaus zu Delta Labs Sector 4. Springen Sie über den Krempel am Boden. Lassen Sie sich dekontaminieren – nun bekommen Sie ein neues Ziel.

Wo ist der Plasma Inducer?

Kehren Sie zur Kreuzung zurück und gehen Sie in Sector 3. Laufen Sie an der Sicherheitsabteilung links durch die Labore. Holen Sie per Greifarm ein Behältnis heraus, geben Sie Befehl zum Zurückbringen und stellen Sie sich auf den Behälter. Oben springen Sie auf den Sims und krabbeln durch den Ventilationsschacht. Im Korridor darunter knacken Sie Abrams Büro und klauen seine BFG9000. Am anderen Ende des Flurs befindet sich das Sicherheitsbüro, von dem aus Sie die Gase absaugen. Schließfach 116 öffnen Sie mit dem Code, der im Notebook vermerkt ist. Benutzen Sie einen Raum weiter die Computer, um die Schlösser zu öffnen. Jetzt geht's in Sector 2. Halten Sie sich rechts, in der zweiten Zelle war Frank eingesperrt. Gehen Sie die Treppen ganz nach oben. Vor Andy Changs Büro schauen Sie rechts in den Serverraum und klauen das benötigte Teil. Öffnen Sie Schrank 114. Kehren Sie zum Teleporter Control Lab zurück, wo Sie das Teil verbauen und beamen Sie sich weg.

DELTA LABS 2B

Schloss	Code
103	259
216 und 217	624
213	371
666	372
Storage Area 7	725
Martian Buddy	0508
Level 3	463

Auf zum Hauptportal!

Gehen Sie rechts herum in das Observationszimmer, wo Sie eine Zugangskarte von den Sitzen nehmen. Öffnen Sie das Schloss damit. Die Terminals lassen Sie im wahrsten Sinne des Wortes links liegen, holen sich im Korridor den PDA von Francis Erikson und leeren Schrank 103. Durchqueren Sie die blutverschmierten Räumlichkeiten und warten Sie bei den Flammen, bis sich die blockierte Sicherheitstür öffnet und fahren Sie mit dem Aufzug hoch. Auf der Galerie verdünnisieren Sie sich schleunigst nach rechts in den Schacht, wenn Sie sich nicht mit dem Arche-Vile anlegen wollen. Dr. Michaels gibt Ihnen eine Kombination für die Schränke 216 und 217. Robben Sie unter dem Schrott durch und gehen Sie durch die Tür zur Stasis Chamber – nachdem alle Angreifer erledigt sind.

Alternativer Weg in den zweiten Stock

Gehen Sie rechts in das dunkle Areal. Wenn Sie den Transporter aktivieren, haben Sie durch den beleuchteten Behälter wenigstens etwas mehr Licht. Folgen Sie den Schienen bis zur Stasis Transfer Control. Öffnen Sie Schrank 213 und stapfen Sie weiter am zweiten Streckenabschnitt entlang. Sie landen am Lift Access, gleich neben der Stasis Chamber. Fahren Sie hoch. In der Analysis Control nehmen Sie hinter der Steuerkonsole den PDA von Larry Bullman mit. Lassen Sie die Finger von der Kiste 666. Laufen Sie über die dunkle Galerie bis zu Elisabeth McNeils Büro und klauen Sie deren Unterlagen. Zunächst öffnen Sie den Lagerraum 07 nebenan, in dem Sie nochmals den Martianbuddy-Code verwenden, und gehen Sie anschließend durch die Schleuse.

DELTA LABS 3

Schloss	Code
386 und 387	836
317	841

Der erste Teleporter

Gehen Sie um die Ecke in die Security Station 1, wo Sie den Rechner benutzen. Laufen Sie an den Toiletten vorbei und sacken Sie vom Schreibtisch Frank Ceranos PDA ein. Verlassen Sie rechts den Raum, überqueren Sie den Flur und gehen Sie in den Chamber 1 Control Raum. Nehmen Sie Herrn Lees Notizbuch vom Pult und öffnen Sie Chamber 1, in der Sie sich dekontaminieren lassen. Knacken Sie mit seinen Aufzeichnungen Schrank 386 und 387. Links den Teleporter aktivieren, nach Zielorten suchen und Pad 2 wählen.

Der zweite Teleporter

Im nächsten Raum vor Ihnen suchen Sie das Kabuff auf und öffnen per Software das Schloss. Im Terminal Processing klettern Sie durch das Loch im Boden. Am Ausstiegspunkt nehmen Sie rechts die Treppe zum zweiten Teleporter. Punkt 3 im Lager wählen.

Der dritte Teleporter

Laufen Sie an der schmelzenden Brücke vorbei zum Sicherheitsbüro, gehen Sie nach links auf den Steg und klettern Sie in die Tiefe, um die dritte Kammer zu öffnen. Gehen Sie zurück und betreten Sie die Kammer. Sie sehen Betruger gerade noch in den Teleporter verschwinden. Ihm zu Pad 1 folgen.

DELTA LABS 4

Schloss	Code
104	579

Die Hell Knights

Gehen Sie durch die blutigen Korridore. Betreten Sie den Glaskasten links. Schauen Sie auf den Monitor und öffnen Sie Schrank 104. Nebenan werden Sie von zwei Hell Knights erwartet. Verschießen Sie alles, was Sie haben – danach verlieren Sie es ohnehin.

HELL

Wo finde ich den Soul Cube?

Sammeln Sie die Ausrüstung ein. Schweben Sie über den blauen Strahl nach oben. Hinter den Mauersteinen liegen ein paar Rüstungsplatten. Wenn der Hell Knight auftaucht, in die Seitenkammern sprinten, wo Munition und Rüstung verborgen sind. Bevor Sie weiterschreiten, holen Sie am Ausgang rechts unter den Steinen die Motorsäge. Treten Sie bei den schwebenden Steinen nicht auf die Symbole, sonst tauchen weitere Ungetüme auf. Die Gitter senken sich, nachdem Sie die Höllenbrut dezimiert haben. Rennen Sie an dem Mancubus schlichtweg vorbei zu der Plasmakanone. Kümmern Sie sich im Berserkermodus vorrangig um die schweren Brocken und folgen Sie der Zeichenkette am Boden. Unter dem Hammer hindurch rennen. Den nächsten Mancubi entkommen Sie nicht so einfach.

Der Leibwächter

Erledigen Sie die fliegenden Sucher des Wächters, der daraufhin neue produziert. In dieser Phase ist er verwundbar, wenn Sie auf die leuchtende Stelle über dem Rücken feuern. Setzen Sie den Raketenwerfer ein, es liegen genug Raketen verstreut umher.

DELTA LABS 5

Flucht aus den Delta Labs

Sammeln Sie alle Waffen auf und klettern Sie unter die Laufgitter. Entgegengesetzt zur Schleuse bekommen Sie eine Kettensäge. Biegen Sie vor der Brücke rechts ab und kraxeln Sie den Fahrstuhlschacht hoch. Den Soul Cube so oft wie möglich einsetzen. Im Service Tunnel holen Sie sich aus den Kisten neben den Stufen die Schrotflinte und gehen gegenüber durch die Tür. Einen Stock höher finden Sie Swann. Nebenan krabbeln Sie wieder unter den Fußboden. Wechseln Sie bei der Leiter einen Zwischenboden nach oben. Fahren Sie die Leiter aus und flüchten Sie links durch die Tür.

CENTRAL PROCESSING

Schloss	Code
452	571
Lab A	627
669	468

Wo finde ich das Tastenfeld?

Räumen Sie Schließfach 452 aus. Schauen Sie kurz nach rechts in den Sicherheitsbereich, wo Sie die Kameras durchschalten, um den Lab A Code zu lesen. Schlagen Sie die entgegengesetzte Richtung ins Lab A ein und durch den gelben Korridor. Im Meeting Room sacken Sie Charlie Haskells Notizen und hinter dem Tor den Raketenwerfer ein. Neben der Zugangstür benutzen Sie den Lift, drehen sich nach rechts und gehen ganz nach hinten zum nächsten Fahrstuhl. Metzeln Sie sich durch den dritten Stock bis zu Schrank 669, den Sie dank Haskell knacken. Daneben stecken Sie das Bedienfeld ein und machen sich Richtung Startpunkt auf. Hinter der neuen Tür wartet noch ein Aufzug, der Sie zum Ausgang bringt.

CENTRAL SERVERBANKS 1

Wie stoppe ich Sarge?

Stellen Sie sich den Gegnerhorden, bis die Tür zur Brücke offen ist. Sie können gleich zur Server Bank weiter, wobei im Lager einige gute Sachen liegen. Im Serverbanks-Bereich laden Sie den Soul Cube auf und holen sich Steve Toolooses PDA, mit dem Sie die Brücke auf Central Processing ausrichten. Sarge erwartet Sie dort. Halten Sie sich von den Säulen fern und stellen Sie sich nicht an den Rand, da die Platten unvermittelt verschwinden. Fluchtweg ist ein Ventilationsschacht in einer der seitlichen Buchten.

SITE 3

Das Sicherheitssystem abschalten

Gehen Sie nach links und gleich wieder rechts durch die Garage zum Artifact Receiving. Passieren Sie die Kerzen sowie dampfenden Apparaturen und steigen Sie die Leiter runter. In der Lab Section 2 steht in einer dunklen Eck eine Leiter. Klettern Sie hinauf und springen Sie hinter der Tür runter, wo Sie Dr. Rogers' PDA erhalten. Zurück geht's durch die Tür, rechts entlang und die nächste Abzweigung links. Gehen Sie am Garagenzugang vorbei zur hinteren Sicherheitstür. Nehmen Sie am Steg rechts die Leiter, falls Sie Zubehör benötigen. Fahren Sie anschließend mit dem Lift. Durch das Stockwerk rennen und den Frachter rufen. Neben der Treppe vor dem Gedärm klafft nun ein Loch. Gehen Sie in die Garage und fahren Sie mit dem Frachter davon.

CAVERNS AREA 1

Zu den tieferen Ebenen

Laufen Sie um die Kabine herum, die Stufen nach oben. Am Transportlift angekommen, stiefeln Sie neben das Gebäude, aktivieren Sie die Leiter und steigen über die gelben Träger in das Büro ein. Dort reaktivieren Sie den Lastentransport und rufen unten am Schacht die Plattform.

Das Höllentor zerstören

Laufen Sie zwischen der Lava durch und lassen Sie die Leiter runter. Klettern Sie durch das Büro aufs Dach, wo Sie am Ende des Stegs die anderen Leitern nach unten nehmen. Das letzte Stück springen Sie über die beweglichen Plattformen. Hinter den Rohren kauert J. Katayama, der Ihnen neue Rechte verpasst. Fahren Sie an den Rohren die Leiter aus und kehren Sie zum Environmental Monitoring zurück. Gehen Sie durch den Konferenzraum nach draußen, laufen Sie durch den Stollen und drehen Sie den Kran 90° zur Seite, sodass Sie auf die andere Seite hüpfen können. Das Problem mit dem verschlossenen Lift löst sich von selbst. Am Fuß des Krans vorbei und den letzen Fahrstuhl benutzen.

CAVERNS AREA 2

Das Höllentor zerstören

Bei diesem Level heißt es vor allem: Ballern. Schalten Sie den Generator vor der Ausgrabungsstätte nicht ein. Nehmen Sie den Sicherheitsschlüssel, mit dem Sie die Vorratskammer am Start plündern. Bei den großen Spinnenweibern biegen Sie nach rechts ab, werfen den Generator an und verdünnisieren sich.

PRIMARY EXCAVATION SITE

Das Höllentor zerstören

Steigen Sie nach unten. Die Steine hinter dem Sarkophag räumen sich wie von Geisterhand weg. Der Endgegner ist leicht besiegt: Benutzen Sie die BFG9000, um seine Handlanger zu dezimieren, bis der Soul Cube aufgeladen ist. Nur durch den Würfel fügen Sie dem Cyberdemon Schaden zu. ANSGAR STEIDLE



Hopsen Sie möglichst an den Symbolen vorbei. Bei Berührung tauchen diverse fliegende Schweine auf.



Schießen Sie auf die blaue Blase auf dem Rücken des Leibwächters, wenn er seine neuen „Sucher" ausspuckt.

Die Sims 2

Die Sims sind wieder da! Die vielen neuen und spannenden Optionen sorgen für wochenlangen Spielspaß. Wir helfen Ihnen und Ihren digitalen Schützlingen mit unseren Tipps auf die Sprünge.

Basiswissen

Speichern: Alles was Sie in den einzelnen Nachbarschaften anstellen, wird dort gespeichert. Es gibt keine Möglichkeit, die Nachbarschaft zu laden. Das Spiel auf den Grundstücken können Sie manuell speichern. Automatisch wird nur gespeichert, wenn Sie das Haus mit dem Taxi verlassen oder zur Nachbarschaftsansicht zurückkehren. Es gibt keine explizite Lade-Funktion – Sie können jedoch zurück zur Nachbarschaft gehen, ohne zu speichern. Dann sind alle Aktionen und Veränderungen seit der letzten manuellen Speicherung verloren.
Version: Unsere Tipps wurden mit der Testversion v1.0.0.909 erstellt. In dieser Version gibt es einige kleine, aber leider auch einen schwerwiegenden Fehler: Stellen Sie keine Stühle mit Tischen davor in Zimmerecken. Es kann passieren, dass Ihr Sim dort hängen bleibt! Selbst Wändeeinreißen und Möbelrücken helfen da nicht weiter. Mit großer Wahrscheinlichkeit ist dieser Fehler in der Verkaufsversion behoben.
Tutorials: Wir empfehlen auch *Sims*-Veteranen einen Blick in die zwei Tutorials „Jenseits der Grundlagen" zu werfen. Als absoluter *Sim*-Anfänger spielen Sie alle Einführungsspiele.

DIE CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Wie soll ich meinen Charakter wählen?

Es gibt keine guten und schlechten Charaktere – nur leicht und weniger leicht zu spielende. Für den Anfang empfehlen wir ausgewogene Charaktere ohne Extremwerte (0 oder 10). Wer keine Punkte vergeben mag, sucht sich einfach ein Sternzeichen aus.

Schlampig – ordentlich

Ob Ihr Sim sauber und ordentlich oder ein totaler Schlamper ist, äußert sich täglich. Ordentliche Sims stellen Geschirr weg, spülen ab, legen Bücher zurück ins Regal und essen manierlich. Ist Ihr Schützling schlampig, müssen Sie entweder einen ordentlichen Mitbewohner haben, der hinter Ihnen herputzt, sich Personal leisten oder manuell aufräumen. Unser Tipp: Verschwenden Sie nicht zu viele Punkte auf Ordentlichkeit.

Introvertiert – extrovertiert

Extrovertierte Sims haben es sehr viel leichter, Freunde zu finden. Entsprechend hoch ist aber auch das Bedürfnis, in Gesellschaft zu sein. In sich gekehrte Sims haben es natürlich etwas schwerer, Bekanntschaften zu machen. Sie verfallen aber auch nicht sofort in Depressionen, wenn sie einen Tag lang keine Freunde zu Gesicht bekommen haben.

Faul – aktiv

Faule Sims legen keinen gesteigerten Wert auf körperliche Anstrengungen. Ein bequemes Sofa ziehen sie jederzeit einer wilden Tanzorgie vor der Stereoanlage vor.

Ernst – verspielt

Alles was mit Spiel und Spaß zu tun hat, bereitet einem verspielten Sim Freude. Da ernste Aktivitäten nur schwer mit anderen Sims durchführbar sind, haben es die verspielten Charaktere leichter. Egal ob alleine am Computer oder in Gesellschaft: Wer einen verspielten Sim hat, muss sich um mangelnden Spaß keine Sorgen machen.

Mürrisch – nett

Wie im echten Leben: Wer stets schlecht gelaunt und unfreundlich ist, hat es mit sozialen Kontakten nicht gerade leicht. Nette Sims sind zugänglicher und haben von Anfang an bessere Chancen bei den Nachbarn. Sie ernten mehr Zuneigung und haben es auch entsprechend leicht, einen Partner zu finden.

DIE GRUNDBEDÜRFNISSE

Hunger

Jeder Sim muss essen. Im Gegensatz zum ersten Teil müssen Ihre Schützlinge jetzt auch darauf achten, was und vor allem wie viel sie essen. Wenn Ihr Sim ständig ungesunden Fraß in sich hineinstopft, ohne dass er so richtig hungrig ist, setzt er Fett an. Dagegen hilft nur Sport!

Komfort

Komfort gibt es in Badewannen, auf guten Toiletten, in Betten und natürlich auf allen Sitzmöbeln. Richten Sie sich von Anfang an komfortabel ein, dann befriedigt sich dieses Bedürfnis im täglichen Leben von ganz allein.

Harndrang

Regelmäßige Gänge zum stillen Örtchen mindern den Harndrang. Gehen Sie auch vor der Nachtruhe noch einmal aufs Töpfchen, damit Sie nicht mitten in der Nacht aufstehen müssen.

Energie

Wenn der Akku leer ist, ist es Zeit fürs Bett. Ein Nickerchen auf dem Sofa oder ein Espresso spenden kurzfristig etwas Energie, können aber die Nachtruhe nicht ersetzen. Gehen Sie rechtzeitig ins Bett – sonst kollabiert Ihr Sim oder schläft gar im Stehen ein. Kaufen Sie Ihren Schützlingen ein gutes Bett mit hohem Energiewert, um selbst nach einer kurzen Nacht wieder topfit zu sein.

Spaß

Spaß muss sein! Je nach der Natur Ihres Sims helfen hier Computerspiele, die Lektüre eines Buchs, Fernsehen, Tanzen oder der Kontakt zu Mitmenschen. Sorgen Sie nicht für ausreichend Belustigung, werden Ihre Sims schnell depressiv.

Freunde

Sims haben ein ausgeprägtes Verlangen nach sozialen Kontakten. Jede positive Interaktion mit anderen Sims befriedigt dieses Bedürfnis. Oft reicht es bereits, wenn andere Sims nur anwesend sind. Wenn Sie keine Zeit haben, Freunde einzuladen, rufen Sie wenigstens an und plaudern ein wenig. Gesellige Sims befriedigen dieses Bedürfnis teilweise schon während der Arbeitszeit.

Hygiene

Duschen, Baden und Händewaschen sorgen für Sauberkeit. Gewöhnen Sie sich eine morgendliche Dusche an, um das Hygienebedürfnis zu befriedigen. Wenn es in der Wohnung brennt oder Ihr Sim Sport treibt, sinkt der Hygienebalken drastisch. Ist der Wert sehr niedrig, fängt der Sim an zu stinken. Dieser Zustand ist für soziale Kontakte jeder Art tödlich!

Umgebung

Ihre Sims haben es gerne hübsch um sich herum. Ausreichend Sonnenlicht durch die Fenster und eine gute künstliche Beleuchtung bei Nacht sorgen für eine angenehme Umgebung. Hochwertige Einrichtungsgegenstände und Dekorationen steigern den Wert weiter. Müll, dreckiges Geschirr und Pfützen vor der Dusche machen Räume unattraktiv.

Mehrere Bedürfnisse gleichzeitig befriedigen

Es gibt jede Menge Möglichkeiten, mehrere Bedürfnisse gleichzeitig zu befriedigen. Wer zum Beispiel sein leckeres Abendessen gemeinsam mit Freunden in einer hübsch eingerichteten Küche einnimmt und dabei noch auf einem komfortablen Stuhl sitzt, erfüllt gleich vier Bedürfnisse auf einmal. Oft lohnt es sich, hochwertige Einrichtungsgegenstände zu kaufen, da diese oft mehrere positive Eigenschaften haben. Billige Sessel ha-

Die Laufbahnen

Jeder Sim ab dem Teenager-Alter muss sich für eine Laufbahn entscheiden. Die Wahl ist endgültig und bestimmt maßgeblich die Wünsche und Ängste Ihres Sims.

Ruhm

Beruflicher Erfolg und Statussymbole stehen hier ganz oben auf der Wunschliste. Da viele Wünsche rein materieller Natur sind, häufen sich schnell die Laufbahnpunkte. Wird für die nächste Stufe im Job ein Erfahrungspunkt benötigt, wird dieser mit Sicherheit als Wunsch auftauchen.

Wissen

Diese Bücherwürmer sind nur durch wachsendes Wissen zufrieden zu stellen. Neben dem unermesslichen Drang, die Fähigkeiten auszubauen, mischen sich auch eigenartige Wünsche wie die Begegnung mit Geistern und die Entdeckung von Ufos darunter.

Familie

Die Gründung und Erweiterung der eigenen Familie liegt diesen Sims am Herzen. Wer richtig viele Punkte holen will, schickt den Familien-Sim zunächst solo ins Rennen. Die erfolgreiche Partnersuche lässt das Laufbahnkonto schnell ansteigen. Anschließend muss so schnell wie möglich Nachwuchs her.

Romantik

Bei Romantikern dreht sich alles um soziale Kontakte – enge soziale Kontakte. Der Job ist zweitrangig, solange das Bett nie lange kalt bleibt. Familiengründungen mit Romantikern sind schwer – schließlich hat ein erfolgreicher Casanova so viele Eisen im Feuer, dass es schwer ist, den Überblick zu behalten. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihr Profi-Liebhaber den Wunsch hat, mit drei, fünf oder gar mehr Sims in der Kiste zu landen. Nacheinander, versteht sich!

Ruf

Diese Laufbahn verlangt Ihnen immense soziale Fähigkeiten ab. Sie müssen am laufenden Band Freundschaften knüpfen und erhalten. Natürlich passen hier am besten Politik- und Sport-Karrieren.




Am Telefon

Das Telefon ist Dreh- und Angelpunkt aller Sims-Kontakte und ein unerlässlicher Einrichtungsgegenstand. Wir sagen Ihnen, wen Sie anrufen können und was Ihnen das bringt. Übrigens: Telefonrechnungen gibt es bei den Sims zum Glück nicht.

Sim anrufen: Rufen Sie einen Bekannten an, um ihn einzuladen oder einfach nur zu plaudern.
Service: Hier erreichen Sie die unterschiedlichen Dienstleister. Hausmädchen und Gärtner kommen regelmäßig ins Haus. Kindermädchen können Sie zu Ihren Arbeitszeiten oder spontan bestellen. Handwerker, Kammerjäger und Barkeeper werden jeweils nur bei aktuellem Bedarf bestellt. Beim Adoptionsdienst können Sie ein Kind adoptieren – nicht Ihren Nachwuchs loswerden. Wenn Sie finanziell gut dastehen, überlässt man Ihnen ein Kind. Vorsicht: Dieser Entschluss kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn der Adoptionsdienst bei Ihnen vorbeikommt, können Sie sich zwischen einem Baby, einem Kleinkind oder Kind entscheiden.
Notdienste: Über diese Option erreichen Sie Polizei und Feuerwehr, die Sie im Falle eines Einbruchs oder eines Feuers brauchen. Ein guter Sim-Haushalt verfügt jedoch über Rauchmelder und Alarmanlagen, was einen manuellen Anruf überflüssig macht.
Arbeit: Rufen Sie Ihren Boss an, wenn Sie kündigen oder sich krank melden wollen.
Lieferant: Bestellen Sie hier Lebensmittel für den Kühlschrank oder eine 40-$-Pizza. Wer sich die Liefergebühren von 50 $ für den Lebensmittellieferanten sparen möchte, fährt selber mit dem Taxi zum Einkaufen.
Taxi: Hier können Sie ein Taxi bestellen, um mit anderen Sims zu einem öffentlichen Grundstück zu fahren. Die Zeit bleibt während Ihrer Abwesenheit stehen. Sie kommen zur exakt gleichen Uhrzeit wieder in Ihr Haus zurück. Ausflüge sind eine gute Möglichkeit, um Freundschaften außer Haus zu pflegen. Nebenbei können Sie sich erholen oder shoppen.
Party veranstalten: Laden Sie Ihre Freunde und Nachbarn zu einer Party ein – entweder zum Geburtstag, zur Hochzeit oder einfach mal so. Sie können bis zu acht Leute einladen. Sorgen Sie am besten vorher für einen Barkeeper und eine Pizza, damit für das leibliche Wohl der Gäste gesorgt ist.
Direktor einladen: Wer schulpflichtige Kinder im Haus hat, kann den Direktor zum Abendessen einladen. Nur wenn Ihr Haus gut ausgestattet ist und sie einen gewissen Reichtum nachweisen können, wird man überhaupt in Betracht ziehen, Ihr Kind in der Privatschule aufzunehmen. Räumen Sie auf und machen Sie ein gutes Abendessen, bevor der Direktor erscheint. Wer ausreichend Eindruck schindet, darf sein Kind auf die elitäre Privatschule schicken.

ben nur einen Komfortwert. Wer jedoch tiefer in die Tasche greift, bekommt neben größerer Bequemlichkeit gleich noch einen positiven Effekt auf die Umgebung hinzu.

DIE FÄHIGKEITEN

Jeder Sim kann Fertigkeiten erlernen und bis zur Perfektion trainieren. Wir sagen Ihnen, was Sie wie üben und wofür Sie es brauchen.

Kochen

Ein guter Koch bereitet bessere und nahrhaftere Mahlzeiten zu. Kochpunkte erlernen Sie beim Arrangieren Ihrer täglichen Nahrung automatisch. Wer gezielt und schnell zum Starkoch werden will, kann sich vor die Glotze setzen und SchlemmerTV schauen oder zu einem Buch greifen. Je weiter Sie als Koch aufsteigen, desto aufwendigere Gerichte können Sie zubereiten. Ihre Gäste werden Ihre Kochkünste zu schätzen wissen. Kinder können bereits mit der Spielbäckerei Erfahrung sammeln.

Mechanik

Wenn der Fernseher den Geist aufgibt, das Klo verstopft ist oder aus der Stereoanlage nur noch Rauchschwaden aufsteigen, ist handwerkliches Geschick gefragt. Gute Mechaniker können im Handumdrehen alles im Haushalt reparieren und lernen dabei weiter. Wer noch keinerlei Erfahrung hat, sollte einen Handwerker rufen, um Schäden zu beseitigen. Greifen Sie lieber zur Fachlektüre im Bücherregal, statt sich einen saftigen Stromstoß am kaputten Computer einzufangen.

Charisma

Um die Ausstrahlung zu verbessern, proben Sie vor dem Spiegel Ihre Redekünste. Alternativ können Sie auch Romantik üben – beides steigert Ihr Charisma. Kleinkinder können schön früh ihr Charisma steigern, indem sie mit dem „Wackel-Waninchen" spielen.

Körper

Sportliche Aktivität baut nicht nur überschüssige Fettpolster ab, sondern stählt auch den Körper. Wenn Job oder Ego nach mehr Muskeln und einem Waschbrettbauch verlangen, machen Sie Yoga, üben Sie am Hometrainer, vor dem Fernseher oder der Stereoanlage. Wer einen Pool sein Eigen nennt, steigert ganz nebenbei die Fitness.

Logik

Schon in frühen Jahren trainieren Kleinkinder mit dem magischen Modellbaukasten ihre Logik. Erwachsene greifen zur Tageszeitung und lösen das Kreuzworträtsel. Für intensives Training schaffen Sie sich ein Teleskop oder ein Schachspiel an. Am Tag bringt der Blick durch das Teleskop natürlich nichts – Sie müssen schon warten, bis es dunkel ist. Das Schachbrett ist hervorragend geeignet, um mit Freunden zu spielen. So befriedigen Sie die Bedürfnisse Spaß, Komfort, Freunde und lernen nebenbei noch was.

Kreativität

Ihrer Kreativität können Sie mit allerhand künstlerischen Tätigkeiten frönen. Malen Sie ein Bild oder Stillleben an der Staffelei, schreiben Sie am Computer einen Roman oder hauen Sie am Klavier in die Tasten. Fertige Bilder können Sie verkaufen oder an die Wand hängen. Romane bringen – entsprechendes Talent vorausgesetzt – schon mal einige Tausend ein. Wenn Sie künstlerisch noch unbeleckt sind, werden unfreiwillige Mithörer kaum von Ihrem Geklimper auf dem Klavier begeistert sein. Gute Spieler ziehen jedoch Scharen von Zuhörern in ihren Bann. Die Kleinen können schon krauchend am Xylophon ihre Kreativität fördern.

Sauberkeit

Diese Fertigkeit lernen Sims beim täglichen Hausputz: Egal ob Sie die Toilette schrubben, die Dusche reinigen oder den Herd abwischen. Um der Fähigkeit auf die Sprünge zu helfen, müssen Sie zum Bücherregal greifen.

WÜNSCHE UND ÄNGSTE

Wünsche und Ängste „festhalten"

Mit einem Rechtsklick können Sie je einen Wunsch und eine Angst festhalten. Machen Sie von dieser Funktion ausführlich Gebrauch! Halten Sie besonders wertvolle Wünsche fest, von denen Sie meinen, dass sie in naher Zukunft zu erfüllen sind. Verfahren Sie bei Ängsten so, dass Sie die unwahrscheinlichste Angst festhalten.

Belohnungen

Im Laufe der Zeit füllt sich Ihr Laufbahnkonto. Erfüllte Wünsche tragen zum allgemeinen Wohlbefinden bei und ermöglichen es obendrein, spezielle Gegenstände aus dem Laufbahnenkatalog zu kaufen. Sie bezahlen mit Laufbahnpunkten statt mit Geld. Was die einzelnen Belohnungen bringen und wie Sie sie effektiv einsetzen, erfahren Sie im Kasten Laufbahnbelohnungen.

Ängste und ihre Folgen

Wird ein Sim mit einer Urangst konfrontiert, kostet das nicht nur Punkte, sondern stürzt den armen Wurm auch gleich noch in eine tie-


Typisch Frau! Keine Ahnung von Mechanik, aber am kaputten Geschirrspüler rumfummeln. Die Folge: ein saftiger Schlag.


So ist's brav – wenn Mama dem Nachwuchs beim Geklimper auf dem Xylophon zuschaut, lernt der Spross schneller.


In der Kabine geht's grad heiß her. Ein Techtelmechtel in der Öffentlichkeit bringt Ihnen den Applaus der Umstehenden ein.

fe Sinnkrise. Unser Tipp: Speichern Sie wenigstens einmal am Sim-Tag ab. Geschieht im Laufe des Tages etwas wirklich Schreckliches, können Sie einfach ohne zu speichern in die Nachbarschaftsansicht gehen und den Tag noch einmal spielen. Ganz harte *Sims*-Spieler nehmen das Leben natürlich wie es kommt.

SOZIALE INTERAKTIONEN

Leute kennen lernen

Wenn Sie einen neuen Sim in die Nachbarschaft bringen, kommen bereits am ersten Tag automatisch einige Nachbarn vorbei. Begrüßen Sie alle und schwatzen Sie ein wenig. So ist der erste Kontakt hergestellt. Ganz im Gegensatz zum echten Leben scheinen Sims als allererstes Telefonnummern auszutauschen. Sobald Sie jemanden begrüßt haben, ist dieser Sim auch telefonisch erreichbar – sofern er einen Apparat besitzt. Gleiches gilt für E-Mail-Kontakt am Computer.

Zufallsbegegnungen

Werfen Sie hin und wieder einen Blick auf die Straße. Mehrmals täglich laufen Nachbarn an Ihrem Haus vorbei. Wenn Ihnen der Sinn nach etwas Kommunikation steht, müssen Sie die Leute nur abfangen und begrüßen.

Fremde im Haus

Jeder begrüßte Sim fühlt sich bei Ihnen sofort wie zu Hause. Ehe Sie sich versehen, ist das Bad blockiert und ein fast Unbekannter hockt in Ihrem Whirlpool. So sind die Sims nun mal. Wird Ihnen das Treiben zu bunt, verabschieden Sie sich einfach von allen.

Servicepersonal

Eine geniale Neuerung in *Die Sims 2* ist, dass alle Figuren ansprechbar sind. Wer gerade einsam ist, kann mit dem Zeitungsjungen, dem Postboten oder dem Mechaniker plaudern. Während der Arbeitszeit sind jedoch nur Gespräche möglich. Für weiterführende Interaktionen müssen Sie den Sim nach seiner Arbeit zu sich nach Hause einladen. Ausgedehnte Gespräche mit dem Gärtner oder Haushälter kosten übrigens Geld – schließlich werden diese Dienstleistungen pro Stunde bezahlt.

Freundschaften knüpfen

Wenn sich zwei Sims gut riechen können, entwickelt sich mit etwas Mühe eine Freundschaft. Wir zeigen Ihnen, in welcher Reihenfolge Sie die Gesprächsoptionen verwenden müssen, damit Sie nicht auf Granit beißen:

Phase 1: Kennenlernen

Oberstes Gebot in Phase 1 ist Zurückhaltung! Nutzen Sie nur die Gesprächsoptionen Reden und Unterhalten. Prahlereien werden von vielen Sims nicht geschätzt – belassen Sie es also zunächst bei unverfänglicher Plauderei. Ein humorvoller Sim wird eingestreute Witze schätzen. Erscheinen zwei Pluszeichen über den Köpfen, können sich die Gesprächspartner gut leiden. Bei einem Pluszeichen ist die Welt auch noch in Ordnung. Sollte es aber schon beim ersten Gespräch gehäuft zu Minuszeichen kommen, suchen Sie sich lieber einen anderen Sim als potenziellen Freund aus.

Phase 2: Annäherung

Steht der Freundschaftswert irgendwo zwischen 15 und 20, können Sie Ihr Gegenüber wertschätzen. Hier ist strikt nur die Bewunderung erlaubt. Körperkontakt in Form von Rückenkraulen ist noch absolut fehl am Platz. Steigern Sie den Freundschaftswert mit Plaudereien, Witzen und Bewunderung auf einen Wert über 40.

Phase 3: Vertrautheit

Je nach Reaktion Ihres Gegenübers sollten Sie es nun einmal mit Kitzeln oder Händeklatschen aus der Rubrik „Spielen" probieren. Ist der andere Sim offensichtlich von Ihnen angetan, kann auch der erste Flirtversuch gestartet werden. Auch hier lassen Sie es langsam angehen: Umgarnen ist okay – alles andere noch tabu! Steigern Sie den Freundschaftswert auf 60.

Phase 4: Freundschaft

Ab einem Wert von über 50 bahnt sich eine Freundschaft an. Eine freundschaftliche Umarmung sollte jetzt nicht mehr abgelehnt werden. Beobachten Sie die Reaktionen des Gegenübers genau. Wenn Herzen aufsteigen, können Sie die Flirt-Keule auspacken und Küsschen verteilen. Näheres zur Partnersuche finden Sie weiter unten.

Freundschaften pflegen

Regelmäßiger Kontakt erhält die Freundschaft. Wer nicht die Zeit hat, andauernd Freunde zu sich nach Hause einzuladen, kann auch per E-Mail oder Telefon in Kontakt bleiben. Besonders bei großen Freundeskreisen ist dies wichtig. Versuchen Sie stets, den Freundschaftswert von Familienfreunden über 60 zu halten. Um eine spezielle Beziehung zu pflegen oder zu vertiefen, veranstalten Sie einen Ausflug mit dem Taxi.

Einziehen

Wenn Sie einen Sim bitten, bei sich einzuziehen, wird er Teil Ihrer Familie und dann auch direkt von Ihnen gesteuert. Sofern der Sim alleine lebt, bringt er sein gesamtes Vermögen mit in den Haushalt ein. Reißen Sie eine Person aus einer bestehenden Familie heraus, beträgt die Finanzspritze 10 Prozent des Barvermögens.

FLIRTEN, KNUTSCHEN, LIEBE MACHEN

Wer mit wem?

Prinzipiell können alle erwachsenen Sims zueinander finden. Das Geschlecht ist egal. Wenn Ihr Schützling verknallt oder gar verliebt ist, sehen Sie das in der Freundschaftsanzeige. Flirten, umarmen und knutschen Sie, was das Zeug hält. Bei engen Beziehungen können Sie den Freund fragen, ob er über Nacht bleiben oder gar einziehen möchte.

Treue

Treue ist den Sims nicht so wichtig. Es ist durchaus möglich, mit mehreren Partnern intim zu sein. Nur Verlobung und Hochzeit sind exklusiv. Wenn Sie mehrgleisig fahren, müssen Sie unbedingt darauf achten, dass Ihre Liebhaber nichts voneinander erfahren. Es ist keine besonders gute Idee, vor den Augen einer Affäre mit einem anderen Sim Zärtlichkeiten auszutauschen.

Techtelmechtel

Es gibt drei Arten von Techtelmechteln: Im Bett, im Whirlpool und in der Öffentlichkeit. Für ein Schäferstündchen müssen sich beide Sims sehr mögen – Herzchen sind Pflicht. Wir zeigen Ihnen genau, wie Sie zu Ihrem Spaß kommen:

1. Lassen Sie Ihren Sim ins Bett gehen – aber nur, um zu entspannen.

2. Schon auf dem Weg in die Schlafstatt können Sie den anderen Sim bitten, mitzumachen.

Von der Wiege bis zur Bahre

Sims durchleben insgesamt sechs Lebensabschnitte. Im Familienmenü können Sie jedoch keine Säuglinge erstellen – die müssen Sie schon selber machen. Hier finden Sie die wichtigsten Infos zu den einzelnen Altersstufen.

Säugling: Nach einigen Tagen Schwangerschaft und Morgenübelkeit kommt der niegelnagelneue Sim zur Welt. Neugeborene brauchen drei Tage Pflege, bis sie zum Kleinkind heranwachsen. Das Kind ist in dieser Phase nicht anwählbar und die Eltern müssen aus dem Geschrei auf die Bedürfnisse des Nachwuchses schließen. Sie brauchen unbedingt ein Gitterbett. Der Wickeltisch ist nicht nötig, aber sinnvoll.

Kleinkind: Das Kleinkind ist bereits ansatzweise selbstständig. Sie haben nur vier kurze Tage, um dem kleinen Fratz die Grundlagen des Lebens beizubringen. Je besser Sie die Wünsche erfüllen, desto begabter wird Ihr Nachwuchs in der nächsten Lebensstufe. Benutzen Sie unbedingt die Grips-Milch (Laufbahn-Belohnung), um dem Kleinen im Nu das Laufen, Sprechen und den Gang zum Töpfchen beizubringen. Außerdem kann das Kleinkind bereits Fähigkeiten in Charisma, Kreativität und Logik erwerben (siehe Abschnitt Fähigkeiten). Schaut dem Kind ein Erwachsener beim spielerischen Lernen zu, beschleunigt sich der Lernprozess.

Kind: Die Kindheit dauert neun Tage. In dieser Zeit können Sie schon einiges für die Entwicklung Ihres Sprosses tun. Kinder können – mit Ausnahme von Charisma – alle Fähigkeiten trainieren. Körperliche Fitness erreichen Kids jedoch nur im Schwimmbad. Jedes Familienmitglied kann den Nachwuchs ermutigen, eine Charaktereigenschaft zu verändern. Wenn Sie dies ausführlich machen, erlangt der kleine Sim neue Charakterpunkte, ohne andere zu verlieren. In der zweiten Generation ist es also möglich, bessere Sims heranzuzüchten. Kinder müssen an allen Wochentagen zur Schule gehen. Wenn der Spross fleißig seine Hausaufgaben macht und gut gelaunt in den Schulbus steigt, schlägt sich der Eifer direkt in den Noten nieder.

Teenager: Teenies können so ziemlich alles, was die Eltern auch können. Ausnahmen: Bettgeschichten gibt's noch nicht und die Schulbank muss auch noch gedrückt werden. Im Gegensatz zu Kindern sind Heranwachsende in der Lage, sich selber etwas zu essen zu machen. Außerdem müssen sich die großen Kinder für eine Laufbahn entscheiden.

Erwachsen: Das Erwachsenenleben dauert 29 Tage. In dieser Zeit können Sie Nachwuchs zeugen und Karriere machen. Wer nicht zum Knacker werden will, investiert seine Laufbahnpunkte in das Elixier des Lebens.

Knacker: Alte Menschen sollten den Rest ihres *Sims*-Lebens einfach genießen. Wenn sich ein Knacker einen neuen Job sucht, wird dieser mies bezahlt. Hat der Sim noch einen Beruf aus jüngeren Jahren, kann er diesen weiterverfolgen oder in Rente gehen. Weibliche Knacker können keine Kinder mehr bekommen – Opas sind aber nach wie vor zeugungsfähig. Wenn sich der Lebensbalken komplett gefüllt hat, stirbt der Sim.

Laufbahn-Belohnungen

Mit Ausnahme vom Geldbaum und Liebeswanne sollten Sie Belohnungen nur verwenden, wenn Ihre Laufbahn-Anzeige mindestens auf Gold steht. Bei niedrigeren Levels muss nichts passieren – die Wahrscheinlichkeit, dass die Benutzung genau das Gegenteil bewirkt, steigt aber enorm.

Geldbaum



Alle paar Stunden können Sie vom Geldbaum 25 $ ernten – vorausgesetzt, Sie gießen das Bäumchen regelmäßig. Vorsicht: Auch Besuch bedient sich gerne an den Früchten.

Grips-Milch von Bubi



Wenn Ihr Kleinkind diese Milch bekommt, lernt es im Handumdrehen zu laufen, zu sprechen und aufs Töpfchen zu gehen. Achten Sie auf den Level des Erwachsenen, der die Milch zubereitet.

Coole Sonnenbrille



Sie werden mit anderen Sims nicht so recht warm? Setzen Sie eine der fünf Sonnenbrillen auf und die nächste soziale Interaktion bringt Ihnen mächtig Freundschaftspunkte ein.

Denker-Käppchen



Diese Kappe hält einen Tag lang und beschleunigt sämtliche Lernprozesse. Setzen Sie die Kappe auf, wenn Sie komplett ausgeruht sind. Üben und trainieren Sie so viel, wie möglich.

Ulknudel-Helm



Wenn die Stimmung grad hinüber ist, Sie aber trotzdem wenigstens Gold als Laufbahn-Level haben, setzen Sie den Ulknudel-Helm auf, um wieder bester Laune zu sein.

Energie-Dröhner



Der Name ist Programm: Ein kurzer Energie-Schub für alle Bedürfnisse bringt Ihren Sim wieder auf Touren. An den roten Glühbirnen sehen Sie, wie oft Sie das Gerät noch benutzen können.

SimAbsorber



Dieses bösartige, aber enorm praktische Gerät saugt von anderen Sims Fähigkeits- und Laufbahn-Punkte ab. Das Opfer freut das natürlich gar nicht. Tipp: Saugen Sie das Service-Personal leer.

Liebeswanne



Die Liebeswanne ist ein Muss für jeden Romantiker. Sie ist ein regulärer Einrichtungsgegenstand, verbraucht sich nicht und sorgt für heiße Stunden mit dem Date.

Elixier des Lebens



Ab dem Teenager-Alter können Sie mit diesem Trunk Ihre Lebenszeit verlängern – und zwar pro Portion um 5 Tage. Ist der Status nicht Gold, altern Sie schneller, als Ihnen vielleicht lieb ist.

3. Wenn beide brav nebeneinander auf dem Bett liegen, brechen Sie etwaige Aktionen wie Tagträumen oder Lesen ab.
4. Klicken Sie auf den anderen Sim und wählen Sie die Option Techtelmechtel.
Im Whirlpool funktioniert das ganz ähnlich: Wenn beide im warmen Wasser nebeneinander sitzen, wählen Sie Techtelmechtel. Dies funktioniert übrigens nicht, wenn weitere Sims in der Wanne sitzen. Wer weder im Bett noch im Whirlpool die Option Techtelmechtel angeboten bekommt, muss sich weiter um die Liebe des anderen bemühen.

Liebesbeweise in der Öffentlichkeit

Wenn Sie einen Romantiker spielen, werden Sie schon bald den Wunsch „Techtelmechtel in der Öffentlichkeit" erblicken. Um das anzustellen, müssen Sie gemeinsam mit Ihrem Liebling im Taxi auf ein öffentliches Grundstück fahren. In Schönsichtigen nehmen Sie Kurs auf die Hauptstraße 330. Ganz so öffentlich wollen es die Sims nämlich nicht – für den Liebesakt in der Öffentlichkeit braucht es eine Umkleidekabine. Gehen Sie an einen Kleiderständer und probieren Sie etwas an. Sobald Sie in der Kabine sind, bitten Sie Ihr Herzblatt, mitzumachen. Wenn beide die Schwingtür hinter sich geschlossen haben, können Sie Techtelmechtel als Option auswählen.

Babys machen

Um Nachwuchs zu zeugen, müssen Sie nicht einmal verheiratet sein. Bei sehr engen Beziehungen steht diese Option in der Umkleidekabine und im Whirlpool zur Verfügung. Überlegen Sie sich diesen Schritt aber sehr gut.

DIE KARRIERE

Einen Job suchen

Jobangebote finden Sie in der Tageszeitung und online am Computer. Achten Sie auf die Karrierewünsche Ihres Sims. Ist der entsprechende Job nicht ausgeschrieben, versuchen Sie es einfach einen Tag später noch einmal.

Leistung im Job

Nur wer gut gelaunt zur Arbeit erscheint, kann auch gute Leistung erbringen. Dies gilt für Jobs genauso wie für die Schule. Geht es Ihrem Sim richtig schlecht, steigt die Gefahr, dass während der Arbeitszeit etwas Schlimmes passiert. In solchen Fällen ist es ratsam, gar nicht erst zur Arbeit zu gehen. Nehmen Sie einen Tag Urlaub, feiern Sie krank oder bleiben Sie einfach unentschuldigt fern.

Beförderungen

Im Job-Menü sehen Sie stets, welche Fähigkeiten die nächste Stufe der Karriereleiter erfordert. Außerdem brauchen Sie für einen besseren Job auch Freunde. Wie viele Freundschaften Sie noch schließen müssen, sehen Sie ebenfalls in der Job-&-Fähigkeiten-Übersicht. Tipp: Trainieren Sie Ihre jobspezifischen Fähigkeiten möglichst schnell. Wenn die Zeit reicht, eignen Sie sich Kenntnisse über die Anforderungen an. So sind Sie vielleicht schon für die übernächste Karrierestufe qualifiziert. Es macht auch Sinn, so früh wie möglich Freundschaften zu knüpfen. Wer diese Tipps beherzigt und gut gelaunt am Arbeitsplatz erscheint, wird schneller und öfter befördert. Am Tag der Beförderung erhalten Sie bereits das neue Tagesgehalt plus einen Bonus von zwei Löhnen.

Arbeitszeit

Bedenken Sie, dass Sie nur an Arbeitstagen Gehalt bekommen. Wer beispielsweise ein hohes Gehalt in der Faulenzer-Karriere einstreicht, aber nur drei Tage die Woche arbeitet, verdient natürlich entsprechend wenig. Es kann passieren, dass man durch eine Beförderung am gleichen Tag zweimal arbeiten muss. Beispiel: Steigt man vom Caddie zum Tankwart auf, muss man nach der Tagarbeit des nachts gleich wieder ran.

Freie Tage, Krankheit und Urlaub

Es gibt reguläre freie Tage, die nicht bezahlt werden. Außerdem erarbeiten Sie sich mit der Zeit Urlaubstage. Um den Urlaub zu nutzen, gehen Sie einfach nicht zur Arbeit. Es wird ein Tag vom Resturlaub abgezogen und Sie erhalten trotzdem ein Gehalt. Wer krank ist, kann sich telefonisch bei der Arbeit abmelden. Wenn Sie gar nicht erscheinen, hat das einmalig keine Auswirkungen – wer öfter blaumacht, verliert seinen Job.

Seniorenarbeit

Wenn Sie die Altersstufe Knacker erreichen, können Sie nach wie vor in Ihrem Job arbeiten. Sie können sogar einen neuen, aber mies bezahlten Job anfangen. Wer keine Lust zu arbeiten hat, beantragt telefonisch seine Rente.

FLORIAN WEIDHASE

Soldiers: Heroes of World War 2

Im zweiten Teil unserer Soldiers-Komplettlösung führen wir Sie durch die britische und amerikanische Kampagne.

Unterlegene Panzer

Die amerikanischen und britischen Panzer sind ihren deutschen Feinden deutlich unterlegen. Oft ist es gar nicht möglich, die Front- oder Seitenpanzerung der Gegner zu durchbrechen. Die kleinen Shermans haben aber auch ihre Vorteile: Sie sind schnell, wendig und können den Geschützturm vergleichsweise schnell drehen. Nutzen Sie diese Funktionen, um den deutschen Panzern den Garaus zu machen.

So tricksen Sie die deutschen Panzer aus

Nutzen Sie Ihren Geschwindigkeitsvorteil. Laden Sie Explosiv-Munition und schießen Sie aus größtmöglicher Distanz auf die Ketten des Feindes. Ist der Gegner manövrierunfähig, nähern Sie sich von hinten. Nutzen Sie nach Möglichkeit Hindernisse als Deckung. Ihr Panzer fährt schneller, als sich der Turm der schweren Panzer drehen kann. So kommen Sie unbehelligt hinter den Feind und können mit panzerbrechender Munition auf das empfindliche Heck schießen. Auch der Geschützturm ist an der Rückseite nur schwach gepanzert. Erobern Sie nach Möglichkeit feindliche Panzer. (AS/FW)

Basiswissen

- Sofern Sie es noch nicht getan haben, aktualisieren Sie Ihr Spiel auf die aktuelle Version. Den entsprechenden Patch finden Sie natürlich auf unserer Cover-DVD.
- Wir haben *Soldiers* im normalen Schwierigkeitsgrad gespielt. Die Lösung ist nicht für andere Spielstufen geeignet.
- Die Lösung der deutschen und russischen Kampagne finden Sie in PC Games 9/04. Natürlich steht der erste Teil der Komplettlösung auch auf www.pcgames.de (Spiele-Tipps) zum Download bereit.

Die amerikanische Kampagne: Der Weg nach Berlin

Mission 1: Absprunggebiet

Die Kisten:
K1: 3 MPs und Munition, Panzer- und Handgranaten, Verbandszeug, K2: Panzer- und Handgranaten, Verbandszeug, K3: 6 Panzerminen und etliche Infanterie-Minen, K4: Panzerfaust und Munition, Rauchgranaten, Verbandszeug, K5: Panzerfaust und Munition, etliche Panzer- und Infanterie-Minen, 2 Pistolen und Munition

Taktischer Hinweis: Sie müssen nur vier Männer retten und lebendig zum Sammelpunkt bringen. Im Verlauf der Mission springen etliche Fallschirmjäger ab und landen mitten im deutschen Sperrfeuer. Diese Einheiten können Sie meistens nicht retten.

1. Laufen Sie direkt zur ersten Kiste, schnappen sich eine MP, die Munition und alle Granaten. Auf der Straße landen nun drei Fallschirmjäger, von denen es einer schafft, sich ins Feld zu retten. Greifen Sie die angerückten deutschen Einheiten an. Den Truppentransporter können Sie mit gezielten Salven oder einer Panzergranate erledigen. **Tipp:** Das MG auf dem Transporter kann nur in einem schmalen Winkel nach vorne feuern – bleiben Sie also hinter dem Fahrzeug. Rüsten Sie sich aus und machen Sie sich dann mit Ihrem neuen Teamgefährten auf den Weg nach Norden.

2. Schleichen Sie zur Kiste K3 und decken Sie Ihre Männer mit Minen ein. Wenn Sie weitere Kollegen retten, werden aus Südosten unweigerlich Panzer auftauchen, die Ihnen das Leben sehr schwer machen. Verminen Sie also großzügig die Straße mit Panzerminen. Gegen die auf den Fahrzeugen mitfahrenden Soldaten legen Sie Infanterieminen.

3. Verstecken Sie Ihre Männer in den rot markierten Heuhaufen. Ganz in der Nähe springt ein Fallschirmjäger in sein Verderben. Warten Sie, bis sich die Gegner wieder beruhigt haben. Dann erledigen Sie die Gruppe am LKW mit einer Granate. Aus Ihrer Deckung heraus können Sie alle heranstürmenden Gegner aufs Korn nehmen. Lassen Sie jedoch die Feinde an der Windmühle in Ruhe.

4. Ihr Hauptproblem an der Windmühle ist der Flak-Panzer. Sobald sich das Fahrzeug in Bewegung setzt, müssen Sie sich nach Osten zurückziehen. Stellen Sie das Feuer ein und verstecken Sie Ihre Männer erneut in den Heuhaufen. Wenn Sie sich ruhig verhalten, weiß die Besatzung des Panzers nicht, wo Sie sind. Sobald Ihr Ziel in Reichweite ist, erledigen Sie es mit einer Panzergranate. Säubern Sie nun den Bereich um die Windmühle. Es stößt ein weiterer Soldat zu Ihnen, den Sie sogleich mit dem MG aus dem herrenlosen Panzerwagen ausstatten.

5. Eröffnen Sie den Angriff auf den Bauernhof mit einer Granate auf die Flak-Stellung. Sobald Sie sich dem Gehöft nähern, springen drei Fallschirmjäger ab. Unterstützen Sie diese Einheiten beim Sturm des Hofes. Ist die Luft rein, fällt noch ein Kamerad vom Himmel. Wenn es dumm läuft, überlebt nur der letzte Mann. Mit etwas Glück schaffen es aber auch die ersten Springer. In diesem Fall ist Ihr Team komplett. Schwimmen Sie dann nördlich der Windmühle über den Fluss zum Sammelpunkt.

6. Die Panzerbesatzung steht neben ihrem Gefährt. Schwimmen Sie über den Fluss und verstecken Sie sich hinter der Mauer. Von hier können Sie alle Soldaten in Sichtweite erledigen. Alternativ können Sie auch direkt den Panzer mit Granaten oder der Bazooka aus Kiste 4 angreifen. Ist das Gebiet frei von Feinden, springt ein weiterer Soldat am Bunker ab.

7. Halten Sie sich von der Straße fern. Sobald Sie an der Kiste 5 sind, gleitet ein Fallschirmjäger zu Boden. Bringen Sie den Mann schnell in Sicherheit und legen Sie sich nicht mit den zahlreichen Gegnern entlang der Straße an.



Die Flucht: Wer seine Truppe bereits östlich des Flusses vereint hat, flieht entlang der Route 1 zum Sammelpunkt. Wenn Sie schon im Westen sind, können Sie alternativ auch am Kartenrand erst nach Norden und dann nach Osten auf der Route 2 zum Ziel gelangen.

Ausrüstung: In der zweiten Mission erhalten Sie vier neue Männer – nur ein Soldat aus dieser Mission ist dabei. Leider wird die Ausrüstung nicht übernommen.



Mission 2: Nijmegen



Taktischer Hinweis: Neben Ihren Soldaten fallen auch immer wieder alliierte Truppen in Nijmegen ein. Leider tappen die armen Kerle in die Falle der Deutschen. Verhindern können Sie dies nicht.

1. Schleichen Sie zu den Panzerabwehrkanonen (PAKs). Aus der Deckung des Heuhaufens schalten Sie die Besatzung der östlichen PAK mit einer Granate aus. Ihre Schützen erledigen die Wachen. Jetzt können Sie sich an die zweite Kanone schleichen und die Mannschaft ausknipsen.

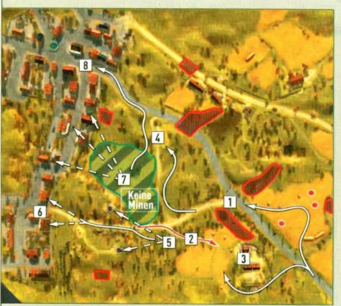
2. Leider lagern in der PAK nur drei Explosivgeschosse. Zum Glück sind Granaten der Shermans mit den deutschen Kanonen kompatibel. Schleichen Sie also zu den Panzerwracks und holen Sie Munition herbei. Nebenbei greifen Sie sich natürlich noch die MGs samt Munition. Mit der frisch aufmunitionierten PAK können Sie nun die Feinde in der ersten Häuserreihe auf die rabiate Art und Weise ausschalten. Lassen Sie die übrigen Soldaten mit Feuerbefehl in Deckung gehen: Ihr Geballer lockt eine Menge Gegner an. Schützen Sie auch die Rückseite der Kanone!

3. Das Stadgebiet von Nijmegen ist von Scharfschützen besetzt. Sie müssen sich Haus für Haus vorkämpfen. Denken Sie dabei stets daran, Ihre Flanken zu sichern. Rücken Sie in den Häuserblock bei Punkt 3 vor. Lassen Sie drei Männer hinter der Mauer in Deckung gehen, während zwei weitere die Straße nach Süden sichern. Den LKW jagen Sie kurzerhand mit einer Granate in die Luft – die Explosion räumt gleich das Haus nebenan.

4. Das Eckhaus beherbergt zwei Schützen, an die Sie nur sehr schwer herankommen. Es gibt wenige Probleme im Leben eines Soldaten, die nicht durch eine wohl platzierte Dynamit-Ladung gelöst werden können: Sprengen Sie das Haus! Lassen Sie Ihren Scharfschützen anschließend an dieser Straßenecke in Position gehen. Mit etwas Geduld und ruhiger Hand können Sie von hier die Scharfschützen im Stadtzentrum erledigen. **Vorsicht:** Das Motorrad östlich vom Ortskern ist mit einer Bombe gespickt! Kommen Sie also nicht auf die Idee, sich dem Gefährt zu nähern!

5. Suchen Sie nun mithilfe der Übersichtskarte die letzten verstreuten Gegner und eliminieren Sie diese. Sobald die Stadt weitestgehend befreit ist, werden Sie durch etliche alliierte Kämpfer unterstützt. Wenn alle Feinde ausgemerzt sind, ist die Mission gewonnen.

Mission 3: Minenfeld



1. Erledigen Sie die beiden Krads nebst Besatzung. Im Bauernhof links der Straße und im Feld rechts sind Soldaten versteckt, die auf der Karte nicht sichtbar sind. Zerschießen Sie also die Häuser und ballern Sie auf die markierten Heuhaufen. Zerstören Sie anschließend das MG-Nest.

2. Insgesamt drei Panzer sind unterwegs in Richtung Bauernhof. Legen Sie die Feinde lahm, indem Sie die Ketten zerstören. Nutzen Sie dann die enorme Wendigkeit des Shermans: Sie können schneller hinter den Feind fahren, als dieser seinen Turm drehen kann. Versuchen Sie, nur die Besatzung zu vernichten, die Fahrzeuge jedoch intakt zu lassen.

3. Am Bauernhof gibt es diverse Benzinfässer. Tanken Sie nach und legen Sie die Fässer in das Panzerinventar. Jetzt können Sie aus feindlichen Panzern neben Munition auch Sprit entwenden.

4. Der Panther ist trotz seiner starken Panzerung eine leichte Beute, weil er Ihnen das Heck zeigt.

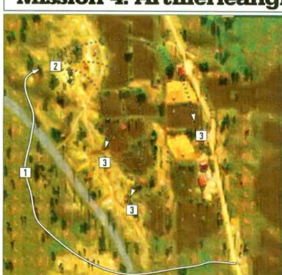
5. Schalten Sie mit gezielten Fernschüssen die beiden 88er-Kanonen aus. Sobald die aufgescheuchte Infanterie erledigt ist, wagen Sie sich mit einem einzelnen Sherman durch die Schlucht. Feuern Sie auf die besetzten Häuser und ziehen Sie sich dann sofort wieder zurück.

6. Ihr Angriff ruft ein Sturmgeschütz und einen Königstiger auf den Plan. Der erste Gegner ist keine große Herausforderung für Ihre Shermans. So ziehen Sie dem Tiger die Zähne: Warten Sie, bis sich der Koloss aus der Stadt wagt. Zunächst legen Sie den Feind mit einem Schuss auf die Ketten lahm. Anschließend müssen Sie flink am Gegner vorbeifahren und ihm in den Hintern schießen. Die Besatzung verlässt den Panzer, den Sie natürlich reparieren und übernehmen.

7. Obwohl das große Feld vor der Ortschaft mit Minenschildern gekennzeichnet ist, liegen dort keine Sprengsätze. Von hier haben Sie eine perfekte Feuerposition, um die meisten Panzer in der Stadt zu vernichten. Wenn Ihnen Häuser im Weg stehen, reißen Sie diese einfach ein. Nutzen Sie gegen die Fahrzeuge den mächtigen Tiger. Der schnelle Sherman kümmert sich um die Infanterie. Treiben Sie dieses Spielchen so lange, bis sich im südlichen Teil von Nijmegen nichts mehr rührt.

8. Rücken Sie nun vorsichtig in den Stadtkern vor. Als Verstärkung schicken die Deutschen nacheinander zwei Tiger und einen Panther. Für Ihren Königstiger kein Problem. Wichtig: Es kommt vor, dass der Feind zu nah am Rand steht und auf der Minimap nicht mehr zu sehen ist!

Mission 4: Artillerieangriff

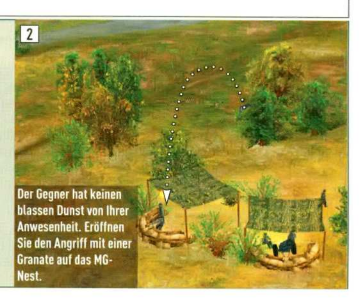


Taktischer Hinweis: Wie so oft gibt es mehrere Wege, die Mission zu gewinnen. Wir zeigen Ihnen die schnellste und einfachste aller Varianten.

1. Am Kartenrand entlang können Sie vom Gegner völlig unbehelligt bis zum Nebelwerfer vordringen. Sie dürfen sich nur nicht von den Patrouillen auf der Straße erwischen lassen.

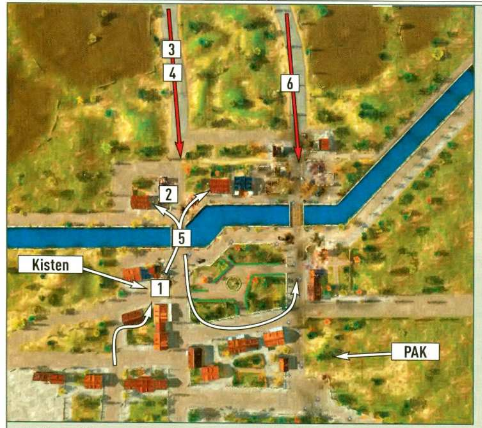
2. Schleichen Sie direkt hinter die Stellungen. Mit einer Granate schalten Sie das gefährliche MG-Nest aus. Die restlichen Gegner können Sie im Sturmangriff mit Leichtigkeit überrennen.

3. Lassen Sie einen Mann in den Nebelwerfer steigen. Die restlichen Soldaten bemannen das MG und gehen hinter den Sandsäcken in Deckung. Sie haben ausreichend Munition, um alle Ziele mit dem Nebelwerfer zu vernichten. Feuern Sie je eine Salve auf die beiden Artilleriepanzer und die Funkzentrale. Anschließend jagen Sie den Nebelwerfer in die Luft und die Mission ist gewonnen.



Der Gegner hat keinen blassen Dunst von Ihrer Anwesenheit. Eröffnen Sie den Angriff mit einer Granate auf das MG-Nest.

Mission 5: Letztes Aufgebot



Taktischer Hinweis: Das letzte Aufgebot mag sich nach alten Männern und Kindern anhören, dem ist aber nicht so. Die Deutschen werden Ihnen das Leben in der letzten Mission noch einmal richtig schwer machen. Wir haben einen eleganten, aber trotzdem nicht gerade leichten Lösungsweg:

Ausrüstung: In den Kisten südlich der ersten Brücke finden Sie tonnenweise Ausrüstung. Da es durchaus langwierig ist, die richtigen Dinge ins Inventar der Soldaten zu bugsieren, nutzen Sie hier unbedingt die Zeitlupenfunktion, um nicht wertvolle Sekunden zu verschwenden.

1. Rüsten Sie einen Soldaten mit dem Werkzeugkasten aus – die übrigen Männer schnappen sich Panzergranaten und Munition. In der rechten Kiste finden Sie eine Bazooka.

2. Die Häuser an der ersten Brücke sind mit Scharfschützen besetzt. Am einfachsten holen Sie die Gegner mit Panzergranaten aus ihren Deckungen. Während Ihre Soldaten sich um die Schützen kümmern, lassen Sie den Werkzeugträger sofort mit der Reparatur des gestrandeten deutschen Panzers beginnen.

3. Noch während die Reparatur läuft, tauchen von Norden die ersten leichten Fahrzeuge auf. Nehmen Sie den Gegner aus größtmöglicher Distanz unter MG-Feuer. Aus den Motorrädern können Sie Munition und deutsche MGs bergen. Nach dieser Angriffswelle sollte der Panzer einsatzbereit sein. Verfrachten Sie auf jeden Fall Munition für das Bordgeschütz in den Panzer.

4. Ihr frisch reparierter Panzer ist bewegungsunfähig. Selbst, wenn Sie nachtanken, rührt er sich nicht vom Fleck. Auch mit der Munition ist es nicht gerade gut bestellt – aber für die nächsten Angriffswellen reicht es. Ein voll beladener Truppentransporter und ein Spähwagen kommen auf Sie zu. Versuchen Sie unbedingt, dem Transporter einen hochexplosiven Volltreffer zu verpassen, bevor er seine Ladung absetzt. Zuletzt rückt noch ein Panzer 4D samt großzügiger Infanteriebegleitung an. Keine Angst: Sie sind in Ihrem Panzer sicher. Da Sie aber ein mobiles Gerät benötigen, müssen Sie die Besatzung des feindlichen Panzers davon überzeugen, ihr Gefährt zu verlassen. Wenn Ihre panzerbrechenden Argumente nicht reichen, setzen Sie mit der Bazooka nach. Reparieren Sie dann schnellstmöglich den kleinen Panzer und laden Sie die Munition um. Sie erhalten nun den neuen Auftrag, die westliche Brücke zu sprengen und den östlichen Übergang zu sichern. Außerdem erhalten Sie Verstärkung in Form von zwei Soldaten an der West-Brücke.

Verteidigung der östlichen Brücke: Es gibt viele Möglichkeiten, den Gegner auch ohne den erbeuteten Panzer aufzuhalten. Zum Beispiel können Sie die Infanterie-Minen aus den Kisten auf der Brücke verteilen. Das zerstört die feindlichen Panzer nicht, sprengt aber deren Ketten. Alternativ können Sie auch mit der Panzerabwehrkanone Ihr Glück versuchen. Munition dafür finden Sie in dem verkohlten Transporter. Unsere Lösung beinhaltet den in Punkt 4 eroberten Panzer.

5. Folgen Sie dem Befehl und sprengen Sie die Brücke. Die frisch angerückten Soldaten haben das nötige Dynamit im Gepäck.

6. Aus Norden kommt zunächst ein Flak-Panzer nebst Infanterie angerückt. Für Ihren Panzer genauso wenig ein Problem wie der LKW, der als Nächstes erscheint. Unangenehm wird es erst, wenn die beiden Panzer aufkreuzen. Ein guter Treffer und Ihr Panzer ist hinüber. Über Ihre panzerbrechenden Geschosse lachen sich die Gegner kaputt. Da Sie den Feind aber nicht vernichten, sondern lediglich aufhalten müssen, reicht ein Kettentreffer. Schießen Sie aus größtmöglicher Distanz mit Explosiv-Geschossen auf die Ketten. So machen Sie auch den zum Schluss anrückenden Tiger bewegungsunfähig. Achten Sie darauf, dass keine Infanterie über die Brücke kommt. Es dauert eine kurze Zeit, aber dann nimmt sich die Air Force des Problems an.

Die britische Kampagne: Project America

Mission 1: Leuchtturm



1. Warten Sie hinter den großen Felsen vor der Insel, bis die Patrouille beim Lagerfeuer von Ihnen weggeht. Robben Sie an Land und verstecken Sie sich im Busch gegenüber dem Zelt. Wenn der Mann zurückkehrt und mit dem Rücken zu Ihrem Soldaten steht, zücken Sie Ihre Pistole und eliminieren beide Wachen. Kriechen Sie auf dem Trampelpfad am Wasser entlang, um an die einzelne Wache hinter dem Haus zu kommen, die Sie unbemerkt niederstrecken. Neben dem Haus finden Sie in einer Munitionskiste einen Vorrat an nützlichen Granaten.

2. Stellen Sie sich an die Hausecke, werfen Sie zwei Granaten vor den Eingang des Leuchtturms und zücken Sie die Waffe. Es darf höchstens ein Gegner aufs Schiff gelangen. Halten Sie zudem das schwere Maschinengewehr frei von Widersachern. Sobald Sie freie Bahn haben, zerstören Sie den Suchscheinwerfer und gehen an Bord des Boots. Falls vor Ihnen ein Gegner aufs Boot gelangt ist, bemannen Sie zunächst eines der Bordgeschütze und setzen sich anschließend selbst ans Ruder. In jedem Fall benutzen Sie die Torpedos, um die Schwimmplattform zu versenken.

3. Laufen Sie mit den Neuankömmlingen über den Strand. Haben Sie ein Auge auf die Wache oberhalb der Felsen, halten Sie sich rechts und werfen Sie eine Granate zu dem MG42 hinter den Sandsäcken. Harren Sie dort aus, um sich gegen die anrückenden Angreifer durchzusetzen.

4. Nun erobern Sie das Strandgeschütz. Feuern Sie einen Schuss auf die andere Kanone ab und einen zweiten auf den Leuchtturm. In den Kisten am Rand bekommen Sie noch mehr Granaten. Zerstören Sie damit weitere Ziele, die Ihnen bei der Flucht hinderlich sind. Auf jeden Fall ist der Truppentransporter auf der Straße nicht ohne und auch der Wachturm macht Ärger – setzen Sie alternativ Ihren Scharfschützen darauf an. Wenige Meter weiter bei dem Feuer finden Sie Sprengstoff, mit dem Sie die eben benutzte Haubitze dem Erdboden gleichmachen.

5. Über die Straße machen Sie sich zum Treffpunkt am Bauernhof auf. In die Quere kommt Ihnen dabei niemand mehr.

Mission 2: Treffpunkt



Taktischer Hinweis: Der geplante Treffpunkt ist eine Falle, in die Sie nicht freiwillig laufen sollten, da Sie dort nur sehr schwer ungeschoren davonkommen. Ihr Ziel ist daher der Nebelwerfer im Norden, mit dem Sie den Hinterhalt auffliegen lassen.

1. Verstecken Sie sich, bis der Truppentransport außer Sichtweite ist. Robben Sie links herum am Zaun vorbei durch den Park, wo Sie die Patrouillen abpassen. Schleichen Sie sich von der Seite an den Panzerwagen an. Handeln Sie nun schnell, überraschen Sie die Besatzung mit Granaten. Egal, ob es Ihnen nun gelingt, den Wagen zu erobern oder ob Sie ihn zerstören – achten Sie auf jeden Fall auf die über die Brücke eilenden Truppen. Mit dem Fahrzeug ziehen Sie sich zunächst in Richtung Startpunkt zurück, um den Granaten zu entgehen. Rücken Sie anschließend vorsichtig nach Norden vor und machen bei Punkt 3 weiter. Ohne das Gefährt klauen Sie von einem der Kerle an der Brücke eine Panzerfaust, ein paar Mann haben auch M24x5-AT-Granaten dabei.

2. Bewegen Sie sich über die Brücke und links herum über die Wiese hinter das Haus vor dem Geschütz. Postieren Sie Ihren Mann mit der Panzerabwehr rechts mit Blick in Richtung Straße. Nun werfen Sie links eine Granate in Richtung SdKfz7, was den Spähpanzer auf den Plan ruft. Sobald dieser außer Gefecht ist, stürmen Sie vor zum Nebelwerfer. Achten Sie dabei auf den Schützen in dem nebenstehenden Haus. Dieses Gefecht ist relativ schwierig, benutzen Sie am besten die Zeitlupen-Funktion, um Ihre Mannen zu koordinieren.

3. Der Nebelwerfer feuert kurz hintereinander mehrere Raketen ab. Diese können Sie auf einer Linie verteilen, indem Sie das Fadenkreuz nach dem Schuss sofort weiterbewegen. Visieren Sie als Erstes den Panzer an der Brücke an und lenken Sie die nachfolgenden Geschosse auf die Brücke bis zum Flak-Panzer. Als Nächstes machen Sie den ursprünglichen Treffpunkt dem Erdboden gleich.

4. Ihre Kontaktperson kommt erst aus dem Kommandohaus, wenn Sie sich dem Gebäude auf ein paar Meter nähern. Sie haben so genug Zeit, sich vorher auszurüsten und ein geeignetes Plätzchen für den Überfall zu finden. Die Bewacher laufen an der Straßenbahn vorbei nach Westen. Legen Sie sich dort auf die Lauer und schicken Sie einen Soldaten weiter vor, um das Ereignis auszulösen.

5. Nehmen Sie für den nächsten Auftrag zwei, drei der Minen aus den Kisten gegenüber dem Kommandohaus auf und fahren Sie mit dem Boot davon.

Mission 3: Absturzstelle



1. Eliminieren Sie die vier Scharfschützen am Straßenrand, vorzugsweise mit Ihrem eigenen Scharfschützen aus großer Entfernung. Folgen Sie anschließend dem mit den Flaggen gekennzeichneten Weg durch den Sumpf. Lassen Sie zwei Mann so am Rand der Absturzstelle warten, dass diese nicht von den Maschinengewehren getroffen werden können. Währenddessen umrunden Sie mit einem Soldaten unbemerkt den Platz. Die Patrouillen laufen Ihren Jungs am Wasser in die Falle, was noch mehr Wachen anlockt. Das ist das ideale Ablenkungsmanöver, um sich an den ersten Panzer zu machen.

2. Hinter einem Stein zwischen dem Gras hat Ihr dritter Mann Deckung. Werfen Sie auf den ersten Wagen eine Granate, damit das Gras zu brennen anfängt und wenden Sie sich Richtung Absturzstelle, wo zwischen den Kisten weitere Gegner lauern.

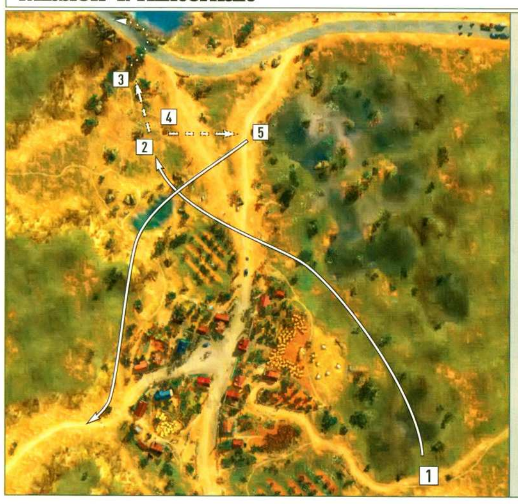
3. Ist die Luft rein, kriechen Sie weiter – in einer Kiste neben dem zweiten Panzer bekommen Sie die nötigen RPG-40-Granaten und Molotowcocktails. Falls Sie ein paar Minen dabeihaben, legen Sie diese auf die Straße etwas unterhalb von dem Platz, wo der zweite Wagen stand. Dort taucht später die Verstärkung auf.

4. Machen Sie sich zu dem Bauernhaus auf. In den Häusern befinden sich mehrere Widersacher, denen Sie mit Granaten zu Leibe rücken. Sobald Sie die dortigen Truppen überwältigt haben, rückt der Nachschub an. Neben mehreren Infanteristen taucht ein SdKfz-10/5 mit Flak-Geschütz sowie ein SdKfz-223 auf. Zudem rennt ein Hund zu Ihnen, der Sie auf einem sicheren Pfad durch den Sumpf führen kann.

5. Verschanzen Sie sich mit Ihren MG-Schützen hinter der Mauer an der Straße und robben Sie mit einem Soldaten hinter den Busch an dem Feldweg. Von dort locken Sie die Panzer an. Schleudern Sie den Einheiten die Brandsätze entgegen, um das Gras zu entzünden, und geben Sie den Vehikeln mit der zweiten RPG 40 den Rest. Nun kehren Sie zu dem Hund zurück, dem Sie durch die Marsch folgen.

R S T

Mission 4: Hinterhalt



Taktischer Hinweis: Auf dem Hof des Bauernhauses neben den Heuhaufen steht eine Kiste mit Anti-Personen- sowie -Panzerminen, mit denen Sie den Konvoi lahm legen können. Der Weg ist allerdings wesentlich aufwendiger und riskanter. Wir beschreiben für Sie den alternativen „leisen" Weg, der ungleich leichter ist.

1. Bewegen Sie Ihre Gruppe quer über die Felder bis zu dem Schützenpanzer an der nordwestlichen Ecke der Karte. Zwischendurch begegnen Ihnen vereinzelt Soldaten, die aber kein Problem darstellen. Gehen Sie lediglich den Fahrzeugen auf der Straße aus dem Weg und bleiben Sie den Häusern fern.

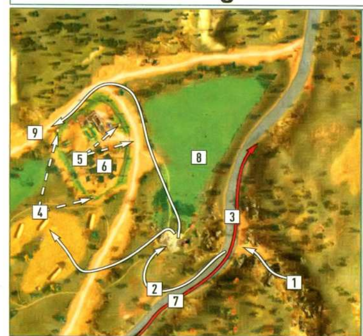
2. Nähern Sie sich dem Panzer. Nutzen Sie das Überraschungsmoment, um die Bewacher auszuschalten, bevor diese sich in das Fahrzeug retten können. Das Fahrzeug benötigen Sie nicht unbedingt, wenngleich es im weiteren Verlauf wunderbar als Geleitschutz zu gebrauchen ist.

3. Haben Sie die Widersacher überwältigt, werfen Sie schnell eine Granate an die Felsen, bevor die zwei Motorräder als Verstärkung auftauchen – damit ist die Straße unpassierbar. Der Konvoi nimmt nun die Route quer durch das Dorf.

4. Legen Sie sich mit einem Schützen etwa neben den Findling am Straßenrand, gerade so, dass Sie bis zu dem Weg gegenüber schießen können. Wenn der Lastwagen vorbeifährt, feuern Sie kurz auf den Motor, damit das Fahrzeug liegen bleibt. Nun rennen Sie zurück zu den Felsen und verstecken sich dort. Machen Sie so wenig Aufhebens wie möglich, der restliche Zug fährt dann ungerührt weiter. Erst, wenn der Panzer von der Bildfläche verschwunden ist, widmen Sie sich ohne Gefahr den in der Zwischenzeit umherirrenden Insassen.

5. Holen Sie das Steuerteil aus dem liegen gebliebenen Lastwagen und machen Sie sich nach Süden auf. Laufen Sie am westlichen Rand des Szenarios entlang und meiden Sie die Siedlung. Verstreut zwischen und in den Häusern befinden sich zahlreiche Gegner, die Ihnen eine Menge Ärger einbringen, falls Sie von ihnen entdeckt werden.

Mission 5: Rettung



Taktischer Hinweis: Sie müssen dem Flugzeug ein Signal geben, damit es landen kann. Egal, was Sie auch anstellen: Der Flieger wird eine Bruchlandung hinlegen.

1. Schießen Sie sich den Weg aus der Schlucht frei. Bleiben Sie jedoch so weit hinten, dass Sie außerhalb der Granatenreichweite der Feinde bleiben.

2. Sobald der Weg frei ist, verlassen Sie die Schlucht und bringen sich im Bauernhof in Sicherheit. In einem der Häuser auf dem Hof finden Sie neben anderen nützlichen Dingen auch fünf Panzergranaten.

3. Schleichen Sie sich an die Straße heran und zerstören Sie den mittlerweile eingetroffenen Flak-Panzer.

4. Von der Rückseite des Treibstoffdepots kann Ihr Scharfschütze mit Leichtigkeit die Turmwachen und Patrouillen erledigen. Die Wachen am Eingang und den Panzer stört diese Aktion nicht im Geringsten.

5. Durch eine Lücke im Zaun kommen Sie ins Lager. Erledigen Sie zuerst die letzte Turmwache und schleudern Sie dann eine Granate auf den Panzer.

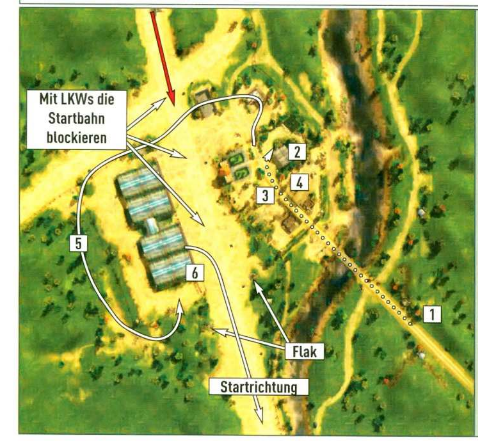
6. Im Lager finden Sie unter anderem zwei Kanister. Füllen Sie diese mit Sprit aus dem Tankwagen. Natürlich können Sie auch ein Fass mitgehen lassen – nur trägt sich das viel schlechter. Die Kanister passen ins Inventar!

7. Aus Süden erscheint ein Konvoi von drei leichten Fahrzeugen. Werfen Sie wie schon beim Flak-Panzer aus dem Straßengraben mit Panzergranaten auf die Feinde.

8. Am Bauernhof finden Sie einige Holzstapel. Verteilen Sie diese auf den markierten Punkten auf dem Feld. **Tipp:** Räumen Sie das Inventar eines Soldaten komplett aus und legen Sie zwei Bündel Holz hinein. So können Sie über das Feld laufen, statt mit Feuerholz im Arm in der Gegend herumzuschleichen. Geben Sie nun je eine Portion Sprit auf die fünf Holzstapel und zünden Sie diese an.

9. Schnappen Sie sich den Bruchpiloten und machen sich auf den Weg zum Fluchtpunkt. **Wichtig:** Auf der Straße fährt alle paar Minuten ein Truppentransporter entlang. Lassen Sie sich nicht auf den letzten Metern erwischen.

Mission 6: Freiheit



Taktischer Hinweis: Verabschieden Sie sich gleich von der Idee, ohne großen Kampf zum Flugzeug vordringen zu können. Sie müssen die gesamte gegnerische Basis säubern.

1. Warten Sie versteckt darauf, dass ein LKW-Konvoi direkt neben Ihnen zum Stehen kommt. Ihre Männer können ungesehen in den letzten Lastwagen einsteigen und so unbemerkt ins Herz der deutschen Basis gelangen. Ihre Soldaten steigen automatisch bei Punkt 2 aus.

2. Verstecken Sie sich hinter dem kleinen Hangar. Ihr Scharfschütze kann nun die nahe gelegenen MG-Schützen auf den Wachtürmen erledigen. Sie sollten zunächst davon absehen, mit MGs herumzuballern – das sorgt nur für unerwünschte Aufmerksamkeit des Feindes.

3. Entkernen Sie die deutsche Basis. Stellen Sie sicher, dass Sie jedes Gebäude betreten.

4. Wenn keine Feinde mehr in Sicht sind, betanken Sie den Panzer 4. Schaffen Sie so viel MG-Munition wie möglich herbei und verfrachten Sie diese in den Panzer. Sie brauchen gar nicht zu suchen: Auf der gesamten Karte gibt es keine zusätzliche Munition für die Hauptkanone. Trotzdem leistet der Panzer als mobile und gut geschützte MG-Stellung gute Dienste. **Vorsicht:** Wenn Sie nicht alle Häuser durchsucht haben, erscheinen aus dem Nichts Soldaten mit Panzerfäusten.

5. Säubern Sie die Karte von Feinden. Aus den MGs können Sie weitere Munition für den Panzer besorgen. **Wichtig:** Zerstören Sie die Flak-Stellungen nicht, sondern erledigen Sie nur die Besatzung. Benutzen Sie nur das Bord-MG. Die knappe Munition für die Kanone brauchen Sie später.

6. Im Hangar treiben sich etliche Soldaten herum. Sie können nun die Hallen mit Infanterie säubern. Alternativ können Sie auch die Wände mit dem Panzer zerstören und mit dem Bord-MG für Ruhe sorgen. **Wichtig:** Sie brauchen den Panzer noch, lassen Sie sich nicht die Ketten zerstören!

Die Flucht: Links vom Flugzeug befindet sich im Hangar ein Schalter, der die Tore öffnet. Erst dann kann der Pilot in die Maschine einsteigen. Leider kann er nicht so leicht davonfliegen. Insgesamt drei deutsche Jäger nehmen die Verfolgung auf. Die ersten beiden erledigen Sie, indem Sie Lastwagen auf der Startbahn verteilen. Der dritte Jäger ist bereits in der Luft und kollidiert daher nicht mit Hindernissen. Besetzen Sie die südliche Flak. Schicken Sie den Panzer nach Norden, wo er die gegnerischen Fahrzeuge bekämpft und aufhält. Ihr Mann in der Flak erledigt den letzten Jäger!

Die Sims 2

Ein schneller Prozessor steht ganz oben auf der Wunschliste der Digi-Menschlein. Was Sie sonst noch brauchen und wie SIMS 2 auf Ihrem PC flüssig läuft, erfahren Sie in unserem Tuning-Guide.

Der Nachfolger zum erfolgreichsten Spiel aller Zeiten stellt hohe Ansprüche an Ihre Hardware. Besonders der verwendete Prozessor wird stark gefordert. Tummeln sich mehrere Sims gleichzeitig in einem Haus, kommt es beim Zoomen oder wenn Sie die Zeitbeschleunigung aktivieren zu starken Grafik-Rucklern – selbst bei aktuellen Prozessoren. Um mit allen Details vernünftig spielen zu können, sollte in Ihrem PC ein Prozessor mit mindestens 2.400 MHz arbeiten. Besitzer einer langsameren CPU stellen zunächst die Schatten aus. Läuft das Spiel immer noch nicht flüssig, setzen Sie zudem die Einstellung „Sim/Object Detail" auf „Low". Dadurch werden die Figuren mit weniger Polygonen dargestellt und wirken etwas kantiger. Bis zur Veröffentlichung wollen die Entwickler die Grafik-Engine noch optimieren.

SPEICHERFRESSER

Auch der Arbeitsspeicher spielt eine wichtige Rolle. Wenn Ihr PC „nur" über 512 MByte RAM verfügt, sind die Ladezeiten sehr lang und es kommt besonders bei großen Nachbarschaften zu häufigen Zwangspausen. 1.024 MByte Speicher sollten es daher schon sein. Die Grafikkarte spielt für die *Sims 2* die zweite Geige: Der Leistungsunterschied zwischen einer preiswerten Radeon 9600 XT und der teuren Radeon 9800 XT ist kaum der Rede wert. Eine schnelle CPU vorausgesetzt, können Sie schon mit einer Geforce FX 5200 Ultra flüssig spielen. Einstellungen, die vor allem die Grafikkarte belasten, wie „Lighting" und „Texture Detail", sollten Sie daher auf den jeweiligen Höchstwert setzen. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie) fehlen die Reflektionen auf Wasseroberflächen. DANIEL MÖLLENDORF

DAS MENÜ „GRAPHICS/PERFORMANCE OPTIONS" VON DIE SIMS 2

Graphics/Performance Options

- Shadows [1]: Off / Medium / High
- [2] Lighting: Low / Medium / High
- [3] Graphic Effects: Low / Medium / High
- Sim/Object Detail [4]: Low / High
- [5] Texture Detail: Low / Medium / High
- [6] Reflections: Off / On
- Screen Size: 800x600 / 1024x768 / 1152x864
- Refresh Rate: 60 / 70 / 72
- Smooth Edges: Less

1 Shadows: Wenn Sie die Schatten abschalten, läuft *Sims 2* deutlich schneller. Erst ab 2.400 MHz wählen Sie die höchste Einstellung.

2 Lighting: Für die Berechnung der Lichtquellen ist die Grafikkarte zuständig. Da die Anforderungen an den Pixel-Prozessor vergleichsweise niedrig sind, brauchen Sie diesen Wert nur bei einer alten Geforce2 oder Geforce4 MX-440 herabsetzen.

3 Graphic Effects: Auf dem höchsten Wert versieht das Spiel etwa die Gewässer in der Nachbarschaft mit zusätzlichen Details wie kleinen Schiffen und Wolken zieren den Himmel. Besitzer einer FX 5200 Ultra oder schlechter wählen die mittlere Einstellung.

4 Sim/Object Detail: Wenn Sie die Einstellung „Sim/Object Detail" herabsetzen, werden die Figuren mit weniger Polygonen dargestellt und wirken kantiger. Ab 2.000 MHz wählen Sie die höchste Stufe.

5 Texture Detail: Bestimmt die Detailstufe der Umgebungstexturen.

6 Reflections: Ist diese Einstellung aktiviert, spiegelt sich die Umgebung beispielsweise in den Flüssen. Bei DX-7-Grafikkarten (Geforce2/4-MX-Serie) fehlt dieser Effekt.

TUNING

UM DIE *SIMS 2* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.400 MHZ
- ☐ 1.024 MBYTE RAM
- ☐ RADEON 9600

MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 MX-440 SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Shadows" auf „Off" setzen
- ☐ Bei „Lighting" „Medium" einstellen
- ☐ Für „Graphic Effects" „Medium" auswählen
- ☐ „Sim/Object Detail" auf „Low" stellen
- ☐ Den Wert für „Texture Detail" auf „High" setzen

MIT 2.200 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Shadows" auf „Off" setzen
- ☐ Bei „Lighting" „High" einstellen
- ☐ Für „Graphic Effects" „Medium" auswählen
- ☐ „Sim/Object Detail" auf „High" stellen
- ☐ Den Wert für „Texture Detail" auf „High" setzen
- ☐ „Reflections" aktivieren

MIT 2.600 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Shadows" auf „High" setzen
- ☐ Bei „Lighting" „High" einstellen
- ☐ Für „Graphic Effects" „High" auswählen
- ☐ „Sim/Object Detail" auf „High" stellen
- ☐ Den Wert für „Texture Detail" auf „High" setzen
- ☐ „Reflections" aktivieren



Die Texturen sind detailliert und alle Figuren werfen einen Schatten. Für diese Einstellung brauchen Sie eine schnelle CPU.

Sämtliche Schatten sind verschwunden, die Figuren wirken kantig und die Texturen verfügen über deutlich weniger Details.

Doom 3

„Für DOOM 3 rüste ich meinen PC auf", denken viele Spieler - „Gar nicht nötig!" meint PC ACTION, denn für ids Horror-Shooter brauchen Sie keine Höllenmaschine.

Die *Doom 3*-Engine verpackt das Grusel-Szenario dank Normal- und Bump-Mapping sowie pixelgenauer Schattenberechnung auf nahezu allen Flächen in eine beängstigend glaubwürdige Optik. Wie so oft lässt die Grafikqualität keinen direkten Schluss auf die Hardware-Anforderungen zu, denn die Meister-Programmierer bei id Software haben einen enormen Aufwand betrieben, damit *Doom 3* auch auf Mittelklasse-PCs gut spielbar ist.

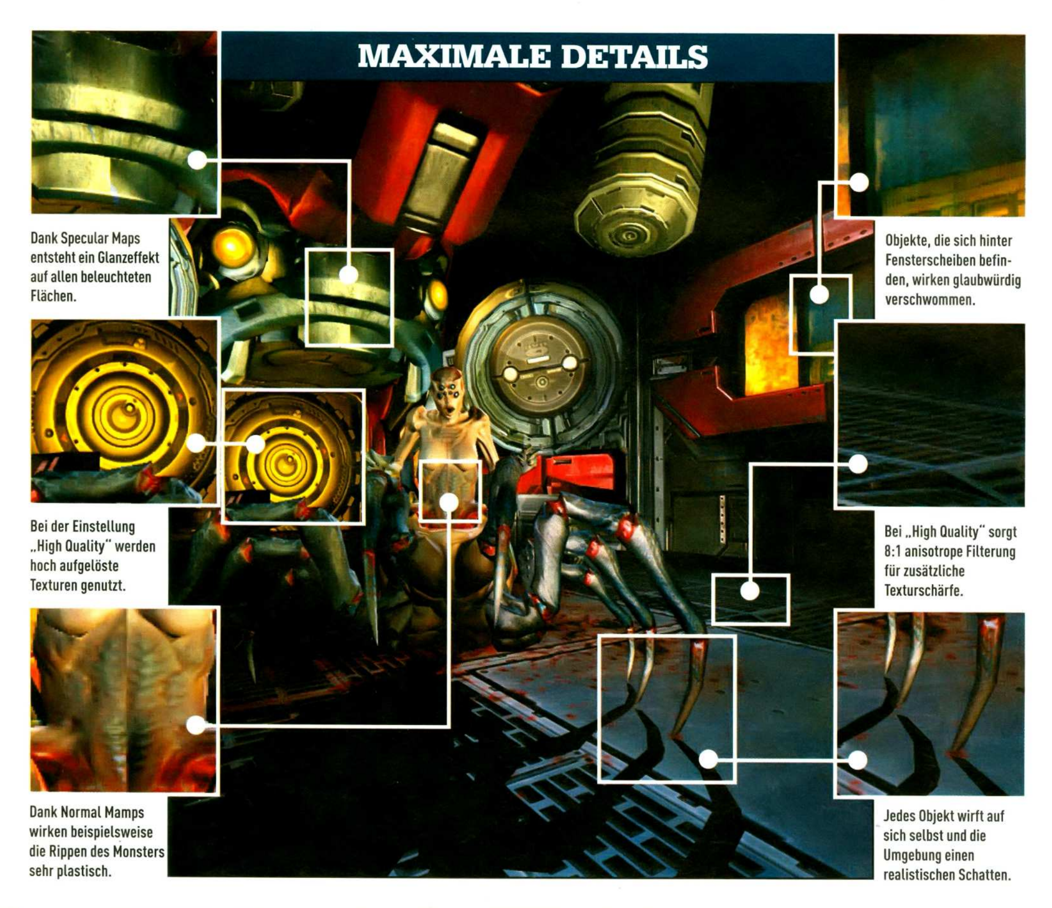
HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Bei der CPU ist *Doom 3* vergleichsweise genügsam: 2.200 MHz reichen bereits für alle Details. Schwächere Prozessoren lassen sich kaum entlasten, da die Einstellungen im Optionsmenü lediglich die Grafikkarte betreffen. Damit es nicht zu nervenden Nachladepausen kommt, sollte Ihr PC über 1.024 MByte Speicher verfügen. Mit nur 512 MByte dauern die Ladezeit zudem quälend lange. Wichtigste Einzelkomponente ist die Grafikkarte. Die höchste Detailstufe läuft in 1.024x768 erst mit einer Radeon 9800 XT oder Geforce FX 5950 Ultra flüssig. Reduzieren Sie die Auflösung auf 800x600, reichen dagegen schon eine Geforce FX 5900 XT oder eine Radeon 9800 Pro mit 128 MByte. Sogar in dieser niedrigen Auflösung sieht *Doom 3* erstaunlich gut aus. Da beide 3D-Beschleuniger für rund 200 Euro verkauft werden, sind sie unser Preis-Leistungs-Geheimtipp. Besitzer einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra haben keinen Grund aufzurüsten, sofern Sie auf Details verzichten können: Setzen Sie die Auflösung auf 800x600 herab und wählen Sie "Medium Quality" aus - bei "High Quality" wird automatisch 8:1 anisotrope Texturfilterung aktiviert, was beide Mittelklasse-Grafikkarten überfordert. Auch mit einer Geforce FX 5200 Ultra können Sie ruckelfrei spielen, allerdings nur wenn Sie bis auf die Bump-Maps alle Details abschalten. *Doom 3* sieht dadurch nicht nur deutlich schlechter aus, sondern büßt auch deutlich an Atmosphäre ein. Hier lohnt es sich in eine schnellere Grafikkarte zu investieren.

DIE BESTE GRAFIKKARTE FÜR DOOM 3

Wer sich für *Doom 3* eine neue Grafikkarte kaufen will, steht vor einem schier unüberschaubaren Marktangebot. Daher haben wir anhand der offiziellen Timedemo alle wichtigen Grafikkarten miteinander verglichen. Neben 1.024x768 mit der Detailstufe „High Quality" haben wir den Benchmark auch mit 800x600 und der Einstellung „Medium Quality" ohne die Optionen „High Quality Special Effects" und „Enable Specular" durchgeführt. Auf die Darstellung von Schatten und Bump-Maps haben wir jedoch nicht verzichtet. Damit sieht *Doom 3* immer noch sehr gut aus und läuft auch auf Mittelklasse-Grafikkarten flüssig. Den ersten Platz teilen sich Radeon X800 XT und Geforce 6800 GT. Mit dem aktuellen Treiber Catalyst 4.7 fällt die Ati-Karte allerdings deutlich zurück. Erst durch den neuen Catalyst 4.9, der voraussichtlich ab September in der finalen Version zum Download angeboten wird, kann die X800 XT zu Nvidia aufschließen. DANIEL MÖLLENDORF

MAXIMALE DETAILS



Dank Specular Maps entsteht ein Glanzeffekt auf allen beleuchteten Flächen.

Bei der Einstellung „High Quality" werden hoch aufgelöste Texturen genutzt.

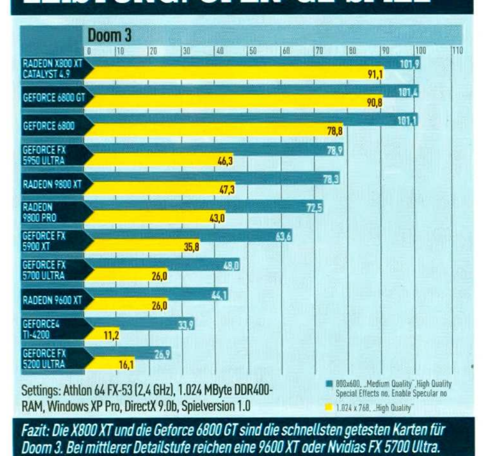
Dank Normal Mamps wirken beispielsweise die Rippen des Monsters sehr plastisch.

Objekte, die sich hinter Fensterscheiben befinden, wirken glaubwürdig verschwommen.

Bei „High Quality" sorgt 8:1 anisotrope Filterung für zusätzliche Texturschärfe.

Jedes Objekt wirft auf sich selbst und die Umgebung einen realistischen Schatten.

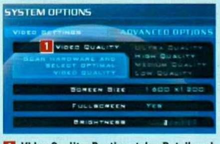
LEISTUNG: OPEN-GL-SPIEL



Settings: Athlon 64 FX-53 (2,4 GHz), 1.024 MByte DDR400-RAM, Windows XP Pro, DirectX 9.0b, Spielversion 1.0

Fazit: Die X800 XT und die Geforce 6800 GT sind die schnellsten getesten Karten für Doom 3. Bei mittlerer Detailstufe reichen eine 9600 XT oder Nvidias FX 5700 Ultra.

DAS „SYSTEM OPTIONS" MENÜ



1 Video Quality: Bestimmt den Detailgrad der Texturen. Bei „High Quality" wird zusätzlich 8:1 anisotrope Filterung aktiviert. Wählt man „Ultra Quality", kommen unkomprimierte Texturen zum Einsatz. Da das Spiel so kaum besser aussieht, beschränken wir uns auf „High Quality".

2 High Quality Special Effects: Sorgen beispielsweise dafür, dass die Umgebung hinter einer Glasscheibe verschwommen dargestellt wird. Die Optik leidet nur geringfügig, deaktivieren Sie diesen Wert daher bei Performance-Problemen als erstes.

3 Enable Shadow: Die realistischen Schatten sind ein Markenzeichen von *Doom 3*, kosten aber viel Grafikleistung – ab einer 9600 XT oder FX 5700 Ultra aktivieren!

4 Enable Specular: Erzeugt einen Glanzeffekt, wenn Objekte beleuchtet werden. Besitzer einer 9600 XT oder schlechter schalten diesen Wert ab.

5 Enable Bump Maps: Fast alle Flächen werden durch Bump Maps veredelt. Ohne diese Einstellung sieht *Doom 3* deutlich schlechter aus, weshalb Sie die Bump Maps erst bei starken Performance-Problemen deaktivieren sollten.

MINIMALE DETAILS

Wenn „Enable Specular" deaktiviert ist, reflektieren beleuchtete Objekte nicht mehr.

Wählt man „Low Quality" aus, sind alle Texturen unscharf und verschwommen.

Ohne Bump- und Normal-Maps wirkt *Doom 3* vergleichsweise detailarm.

Ohne „High Quality Special Effects" verschwimmen Objekte hinter Festern nicht mehr.

Ist keine anisotrope Filterung aktiviert, sind weiter entfernte Texturen unscharf.

Wenn die Schatten deaktiviert sind, verliert *Doom 3* viel von seiner Atmosphäre.



BEISPIEL-PC 1:
CPU: 1.800 MHz
RAM: 512 MByte
VGA: Radeon 9600 XT

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Video Quality:	Medium Quality
Screen Size:	800x600
High Quality Special Effects:	No
Enable Shadows:	Yes
Enable Specular:	No
Enable Bump Maps	Yes
Antialiasing:	Off

TUNING-/AUFRÜST-TIPP:
Mit diesem Mittelklasse-System läuft *Doom 3* in annehmbarer Grafikqualität flüssig. Da die Radeon 9600 XT mit 8:1 anisotroper Filterung überfordert ist, senken Sie die Einstellung „Video Quality" auf „Medium Quality". Um mit allen Details zu spielen, brauchen Sie eine schnelle Grafikkarte wie die Radeon 9800 Pro oder die Geforce FX 5900 XT und weitere 512 MByte Arbeitsspeicher.



BEISPIEL-PC 2:
CPU: 1.300 MHz
RAM: 256 MByte
VGA: Geforce3 Ti-200

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Video Quality:	Low Quality
Screen Size:	640x480
High Quality Special Effects:	No
Enable Shadows:	No
Enable Specular:	No
Enable Bump Maps:	No
Antialiasing:	Off

TUNING-/AUFRÜST-TIPP:
Selbst mit dieser schwachen Konfiguration können Sie *Doom 3* auf der niedrigsten Detailstufe spielen. Damit sieht der Shooter jedoch deutlich schlechter aus: Die Texturen sind unscharf und Bump-Maps sowie Schatten fehlen völlig. Zudem fällt die Bildwiederholrate häufig unter 20 fps und die Ladezeiten sind sehr lang. Für mehr Details kommen Sie um den Kauf eines neuen PCs nicht herum.

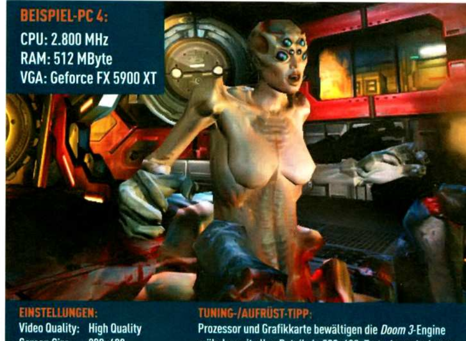


BEISPIEL-PC 3:
CPU: 2.600 MHz
RAM: 1.024 MByte
VGA: Geforce FX 5700 Ultra

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Video Quality:	Medium Quality
Screen Size:	800x600
High Quality Special Effects:	Yes
Enable Shadows:	Yes
Enable Specular:	Yes
Enable Bump Maps:	Yes
Antialiasing:	Off

TUNING-/AUFRÜST-TIPP:
Genau wie die Radeon 9600 XT ist auch die Geforce FX 5700 Ultra mit 1.024x768 und „High Quality" (aktiviert standardmäßig 8:1 ansisotrope Filterung) überfordert. Für einen flüssigen Spielablauf reduzieren Sie daher diese beiden Einstellungen. Die übrigen Komponenten reichen für *Doom 3* völlig aus. Somit brauchen Sie lediglich die Grafikkarte aufzurüsten, um mit allen Details spielen zu können.

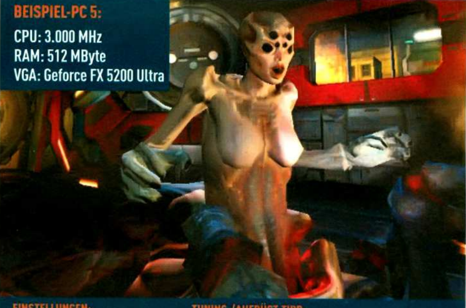


BEISPIEL-PC 4:
CPU: 2.800 MHz
RAM: 512 MByte
VGA: Geforce FX 5900 XT

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Video Quality:	High Quality
Screen Size:	800x600
High Quality Special Effects:	Yes
Enable Shadows:	Yes
Enable Specular:	Yes
Enable Bump Maps:	Yes
Antialiasing:	Off

TUNING-/AUFRÜST-TIPP:
Prozessor und Grafikkarte bewältigen die *Doom 3*-Engine mühelos mit allen Details in 800x600. Trotz der reduzierten Auflösung sieht der Shooter noch sehr gut aus, weshalb Sie nicht zwingend eine neue Grafikkarte brauchen. Nur der Speicher ist etwas knapp und sorgt für Nachlade-Pausen. Unser Tipp: die Grafikkarte behalten und das Geld lieber in weitere 512 MByte RAM investieren.



BEISPIEL-PC 5:
CPU: 3.000 MHz
RAM: 512 MByte
VGA: Geforce FX 5200 Ultra

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Video Quality:	Medium Quality
Screen Size:	800x600
High Quality Special Effects:	No
Enable Shadows:	No
Enable Specular:	No
Enable Bump Maps:	Yes
Antialiasing:	Off

TUNING-/AUFRÜST-TIPP:
Der typische Komplett-PC vom Discounter verfügt über eine sehr schnelle CPU, krankt aber an viel zu wenig Arbeitsspeicher und einer lahmen Grafikkarte. Um *Doom 3* mit annehmbarer Geschwindigkeit zu spielen, müssen Sie daher trotzdem auf zahlreiche Details wie die Schattendarstellung verzichten, wodurch viel Atmosphäre verloren geht. Eine schnellere Grafikkarte hilft.

BEISPIEL-PC 6:
CPU: 3.200 MHz
RAM: 1.024 MByte
VGA: Radeon 9800 XT

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Video Quality:	High Quality
Screen Size:	1.024x768
High Quality Special Effects:	Yes
Enable Shadows:	Yes
Enable Specular:	Yes
Enable Bump Maps:	Yes
Antialiasing:	2 x

TUNING-/AUFRÜST-TIPP:
Für Besitzer eines entsprechend ausgestatteten PCs gibt es keinen Grund aufzurüsten - *Doom 3* läuft mit allen Details ohne Probleme ruckelfrei. Zudem können Sie im Menü „Advanced Options" zweifache Kantenglättung aktivieren. Setzen Sie einfach bei „Antialiasing" den Wert auf „2 x". Für eine höhere Auflösung reicht die Rechenleistung der Radeon 9800 XT allerdings nicht.

50 Seiten buntes Klopapier!



Ab 25.8. erhältlich!

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

NETGAMES

Zschochernstr. 4
07545 Gera
Tel.: 0365-2900840
www.netgames-gera.de



MEDIA GAMES

Alt-Tegel 11
13507 Berlin

Bestellhotline:
030-43776555

Öffnungszeiten:
Mo-Sa: 10 Uhr - 20 Uhr

www.media-games.net

Games-Store

Doberaner Strasse 110
18057 Rostock

Tel.: 0381-2003330

games-store@freenet.de

Gameland

Kaiserwerther Strasse 14
40878 Ratingen
Tel.: 02102-470473
Fax: 02102-470472
gameland-shop@nexgo.de



PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

Kurt-Schumacher-Platz 7
44787 Bochum

Tel.: 0234-9160630
Fax: 0234-9160632

info@primalgames.de

www.primalgames.de

SIDGAMES

PC- und Videospiele
Versandhandel

Kornharpenerstr. 217
44791 Bochum
kontakt@sidgames.de

Bestellhotline:
0234-9503390

www.sidgames.de

GAME:STORE

Helmut-Käutner-Str. 13
45127 Essen

Tel.: 0201-777235
Fax: 0201-777236

info@gamestoreworld.de

www.gamestoreworld.de



Paulinstrasse 36
54292 Trier

Tel.: 0651-27211
Fax: 0651-27212

www.gamenatix.de

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

SOUND CHECK

Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach / Main

Tel.: 069-884299
Fax: 069-826583

soundcheck@t-online.de

www.soundcheck-of.de



BFK IT-Shop

Wasserloser Str. 7a
63755 Alzenau

Tel.: 06023-504851
Fax.: 06023-504853

info@bfk-web.de

Werden auch Sie GamesProfi!

Infos unter
Tel.: 0931 / 3598 - 700
bzw.
eMail:
info@im-games.de

GAMELAND

Stummstrasse 6
66763 Dillingen

Tel.: 06831-705612

sales@gameland-online.de

www.gameland-online.de

RG SOFTWARE & COMPUTER

Hauptstrasse 104
70771 L.Echterdingen

Tel.: 0711-9905372
verkauf@rg-computer.org

GamesBull Shop

www.Gamesbull.de

ekm-system

Dorfstrasse 25
91336 Heroldsbach

Tel.: 09190-994530
info@ekm-system.de

www.ekm-system.de

www.GamesProfis.de

PlayStation®2

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

ATHENS 2004

59,95

OFFICIAL VIDEO GAME

LIGHTBOARD XL

REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
REBOOT YOUR MIND

BUBBLE LIGHTS

FULLSIZE DESIGN-KEYBOARD MIT BELEUCHTETER TASTATUR

34,90

CARD MAGIC

je 29,90

7 IN 1 MEMORY CARD READER/-WRITER AUF DER EINEN UND USB 2.0 HUB AUF DER ANDEREN SEITE

FARBIGE DOPPEL-LEDS SORGEN FÜR FANTASTISCHE LICHTEFFEKTE

je 14,90



Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777



»Buchstabensuppe al dente.«

Anschlag-Serie

Logitech aktualisiert Ihren Schreibtisch. Neue TASTATUREN und SOUNDSYSTEME kommen auf den Markt.

Zubehör | Der Multimedia-Gigant hat drei neue kabellose Kombinationen aus Maus und Tastatur in petto. Die *Cordless Desktops LX 500* (blau) und *LX 501* (weiß) kommen für etwa 80 Euro in den Handel. Das schwarze Logitech *Cordless Desktop LX 300* ist ab sofort für 70 Euro lieferbar. Ein Bedienfeld über den Tasten soll eine einfache Steuerung von Multimedia-Inhalten bieten. Neu sind hier unter anderem Sondertasten zum Brennen von CDs oder DVDs. Allen Sets wird die Logitech *Cordless Optical Mouse* beigelegt. (FM)

Info: www.logitech.de

Hallo flach

Acer bringt günstige TFT-BILDSCHIRME in die Läden.

Monitore | Die drei silbernen Bildschirme AL1912s (19 Zoll), AL1711s (17 Zoll) und AL1511s (15 Zoll) sind bereits im Handel. Das Flaggschiff, der AL1912s, bietet laut Hersteller ein Kontrastverhältnis von 500:1 und eine spieletaugliche Reaktionszeit von nur 16 ms. Das mit 549 Euro vergleichsweise günstige Gerät besitzt aber keinen DVI-Eingang, sondern nur einen analogen RGB-In. Der AL1511s kostet 319 Euro, für den 1711s mit 25 Millisekunden Reaktionszeit sind 389 Euro fällig. Alle Geräte verfügen über eine dreijährige Garantie. (FM)

Info: www.acer.de

Götterpreise

AMD enthüllt Details zum günstigen Duron-Nachfolger SEMPRON. Der Prozessor kommt sowohl für Desktop-PCs als auch für Notebooks auf den Markt.



»Neu im Kühlregal: Kinder Prozessor Rhino.«

Infrastruktur | Der *Sempron* erscheint im Desktop-Segment für die Sockel A und 754. Beim A löst der Prozessor mit FSB333 und 256 KByte Level-2-Cache die Athlon-XP-Varianten von 2200+ bis 2700+ ab. Für den Sockel 754 erscheint zunächst nur ein Modell mit 256 KByte Level-2-Cache und Single-Channel-Speicherinterface für PC400-Arbeitsspeicher. Obwohl dieses *Sempron*-Modell auf einem abgespeckten Athlon-64-Kern basiert, ist die Spar-CPU ein reiner 32-Bitter. Für so genannte Sub-Notebooks hat der Prozessorhersteller den als „Low Power Mobile *Sempron*" klassifizierten 2600+ (1,6 GHz, 128 KByte L2-Cache) und den 2800+ (1,6 GHz, 256 KByte L2-Cache) vorgesehen. Den „normalen" Notebook-Markt bedient der *Mobile Sempron* 2600+ (1,6 GHz, 128 KByte L2-Cache), 2800+ (1,6 GHz, 256 KByte L2-Cache), und 3000+ (1,8 GHz, 128 KByte L2-Cache). (FM)

Info: www.amd.de

Übersicht: AMD Sempron

Prozessor	Taktfrequenz	L2-Cache	Preis (US-Dollar)
AMD Sempron (Sockel 754)			
Sempron 3100+	1,80 GHz	256 KByte	126
AMD Sempron (Sockel A)			
Sempron 2800+	2,00 GHz	256 KByte	109
Sempron 2600+	1,83 GHz	256 KByte	85
Sempron 2500+	1,75 GHz	256 KByte	74
Sempron 2400+	1,67 GHz	256 KByte	61
Mobile AMD Sempron (25W Verlustleistung)			
AMD Sempron 2800+	1,60 GHz	256 KByte	134
AMD Sempron 2600+	1,60 GHz	128 KByte	107
Mobile AMD Sempron (62W Verlustleistung)			
AMD Sempron 3000+	1,80 GHz	128 KByte	120
AMD Sempron 2800+	1,60 GHz	256 KByte	108
AMD Sempron 2600+	1,60 GHz	128 KByte	84

GEWINNSPIEL

OHRWÄRMER

10x

Die Plantronics-Headsets zeigen sich durch eine hervorragende Audioqualität aus. Das .Audio 60 erfreut sich daher großer Beliebtheit – nicht nur bei Spielern! Auch Internet-Telefonate und Spracherkennung sind problemlos möglich.

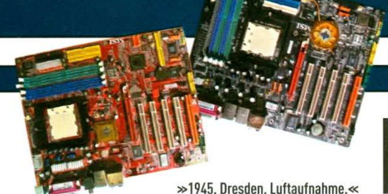
PC ACTION verlost zusammen mit Plantronics zehn Audio 60 Headsets im Gesamtwert von über 400 Euro.

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

„Wie heißt der neue Spar-Prozessor von AMD?"

A) Megatron
B) Sempron
C) Ahmetron

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20!



»1945, Dresden, Luftaufnahme.«

Platin Lover

MSI flirtet mit AMD. Ergebnis: Zwei neue Sockel-939-MAINBOARDS mit Via- und Nvidia-Chipsatz für den Athlon 64. Wie prickelnd!

Infrastruktur | Mit den beiden neuen Mainboards *K8N Neo2 Platinum* und *K8T Neo2* liefert MSI zwei neue Platinen mit Nvidias Nforce3-250Gb-Ultra- beziehungsweise Vias K8T800Pro-Chipsatz. Das K8N Neo2 Platinum unterstützt maximal vier GByte ECC-Speichermodule und verfügt über Dual-Gigabit-LAN. Das Board ist auch inklusive der PC54G2 WLAN-Karte mit 54Mbit/Sek. Übertragungsrate und MSI SW-Access-Point erhältlich. Das *K8T Neo2-FIR* unterstützt ebenfalls bis zu vier GByte Speicher – allerdings keine ECC-Module. Beide Platinen bieten einen AGP8X- und fünf PCI-Steckplätze. Für das *K8N Neo2 Platinum-54G* mit W-LAN-Karte verlangt MSI 182 Euro, das *K8T Neo2-FIR* kostet 145 Euro. (FM)
Info: www.msi-computer.de



»Hält endlich seine Klappe: Dieter Bohlen«

Bloß nichts anbrennen lassen!

Benq hat mit dem DW1620 einen ersten 16-fach DVD-Brenner mit der Walking-OPC-Technik vorgestellt, die Fehlbrände verhindert.

Laufwerke | Der Benq DW1620 beschreibt DVD(+)-R- und DVD(-)-R-Medien mit 16-facher Geschwindigkeit in rund sechs Minuten. Für einen 8,5-GByte-Silberling kann der Brenner aber nur mit 2,4-fachem Tempo aufwarten. DVD(+)-RW- und DVD(-)-RW-Rohlinge brennt das Gerät in vierfacher Geschwindigkeit. CD-R-Rohlinge werden mit maximal 40-fachem und CD-RWs mit 24-fachem Tempo beschrieben. Die neuartige Walking-OPC-Technologie soll durch ein ständiges Prüfen der geschriebenen Daten Fehlbrände vermeiden. Das IDE-Laufwerk mit zwei MByte Zwischenspeicher ist ab sofort für 149 Euro erhältlich. (FM)
Info: www.benq.de



»Noch nie hat ein X irgendwo, irgendwann einen bedeutenden Punkt markiert! (Indiana Jones) Bitte töten Sie uns!.«

Giftzwerg

Im Vergleich zu einem Kühlschrank ist die Grafikkarte TOXIC X800 PRO VIVO winzig. Dabei kühlt Sie trotz extremer Übertaktung prima.

Grafik | Bereits auf den ersten Blick ist zu erkennen, dass es sich bei der Toxic-Grafikkartenserie um keine 08/15-Beschleuniger handelt. Sapphire hat die Platinen mit einer besonders effizienten und flüsterleisen Kühllösung versehen, die auch hitzige Übertaktungs-Versuche übersteht. Der Grafikprozessor läuft mit dem X800-Pro-Standardtakt von 475 MHz. Sapphire garantiert aber eine Übertaktbarkeit des GDDR3-Grafikspeichers auf 520 MHz. 550 MHz und mehr sollen aber auch kein Problem darstellen. Im Normalfall sind die 256 MByte mit 450 MHz getaktet. Overclocker müssen mit 470 Euro aber recht tief in die Tasche greifen. (FM)
Info: www.sapphiretech.de

LIES MICH!

NVIDIA: GEWINN BRICHT EIN



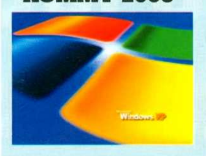
Unternehmen | Nvidia musste im zweiten Quartal des laufenden Geschäftsjahres massive Gewinn- und Umsatzrückgänge verzeichnen. Der Umsatz sank von 459,8 Mio. US-Dollar im Vorjahresquartal auf 456,1 Mio. Der Gewinn reduzierte sich drastisch von 24,2 Mio. US-Dollar auf 5,1 Mio. Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang nannte das Quartal in einer Telefonkonferenz „herausfordernd und enttäuschend". (FM)
Info: www.nvidia.de

ATI: CATALYST 4.9 BETA FÜR DOOM 3



Grafik | Kurz vor Redaktionsschluss hat Grafikkartenhersteller Ati eine Beta-Version des neuen *Catalyst*-Treibers mit der Versionsnummer 4.9 zum Herunterladen bereit gestellt. Offenbar macht sich das Unternehmen Gedanken um die Leistung der Radeon-Karten bei ids Horror-Shooter *Doom 3*. Das neue Treiberpaket soll hier deutlich höhere Benchmark-Ergebnisse liefern. (FM)
Info: http://www.ati.com/support/infobase/4547.html

MICROSOFT: 64-BIT-WINDOWS KOMMT 2005



Software | Microsoft hat die Veröffentlichung von *Windows XP für 64-Bit-Prozessoren* wie den Athlon 64 auf das erste Halbjahr 2005 verschoben. Grund für die Verspätung ist laut Online-Dienst CNet.com die Tatsache, dass das Unternehmen eine fehlerfreie Unterstützung der 64-Bitter erreichen möchte. Obwohl die Verzögerung für AMD ärgerlich ist, verzeichnet das Unternehmen weiterhin einen steigenden Absatz der AMD64-Produktlinie. (FM)
Info: www.microsoft.com

CREATIVE STELLT GRAFIK-KARTEN-GESCHÄFT EIN



Unternehmen | Die Anzahl der Grafikkarten-Hersteller geht immer weiter zurück. Nachdem Hercules, Tyan und Terratec ihre Geschäftstätigkeit in diesem Segment eingestellt haben, folgt nun Multimedia-Riese Creative. Nach Unternehmensangaben lohnt sich das Herstellen von 3D-Beschleunigern durch geringe Margen und große Konkurrenz kaum noch. (FM)
Info: de.europe.creative.com

NC-SILENCE: LÜFTERLOSE NETZTEILE

System | Der Hersteller NC-Products hat ein passiv gekühltes Netzteil mit 420 Watt Leistung vorgestellt. Die entstehende Wärme im Gehäuseinneren wird gleichmäßig über einen fünf Millimeter starken Kupfer-Heatspreader an die vier Aluminiumkühlkörper an der Außenseite weitergeleitet. Das Gerät ist ab sofort für 149 Euro erhältlich. (FM)
Info: www.nc-silence.de

»Nervt beim Pistengang – eine Zyste an der Kiste.«



»Angela Merkel versucht Rot-Grün zu spalten.«

Das ist der Bringer!

Doom 3 ist raus und Ihre Kiste stellt nicht mal Tetris flüssig dar? Wir helfen Ihnen aus der Patsche! Dank unseres GRAFIKKARTEN-Vergleichstests finden Sie garantiert die richtige Pixel-Schleuder.

Die neuen Grafikchips von Ati und Nvidia lassen die bisherigen Spitzenmodelle Radeon 9800 XT und Geforce FX 5950 Ultra buchstäblich alt aussehen. Für Augenverwöhner wie *Doom 3*, *Far Cry* und *Half-Life 2* kommt so viel 3D-Leistung natürlich gerade recht. Doch welche Pixel-Platine ist die schnellste und bei welchem Modell können Sie viel Kohle sparen? Wir haben 15 AGP-Grafikkarten ausgewählt und gegeneinander antreten lassen. Wir stellen die neuen Grafikchips der Rivalen Nvidia und Ati detailliert vor, bevor wir uns dem Vergleichstest der Hersteller-Karten widmen.

NIX MIT FX

Mit den bisherigen Geforce-FX-Karten hat Nvidias neues Topmodell Geforce 6800 Ultra wenig gemein: Der Grafikchip NV40 ist eine komplette Neuentwicklung. Ati recycelt bei der Radeon X800 XT dagegen unter der Bezeichnung R420 den R300-Grafikchip. Dieser kam bereits vor zwei Jahren bei der Radeon 9700 Pro zum Einsatz. Neu ist jedoch, dass der R420 im feinen 130-Nanometer-Produktionsverfahren hergestellt wird. Bei Radeon 9700 und Radeon 9800 waren es 150 Nanometer. Zudem hat Ati beim neuen Topmodell die Pixel-Pipelines von acht auf 16 verdoppelt. Somit berechnet die X800 XT 16 Pixel pro Taktzyklus. Multipliziert mit dem Chiptakt von 520 MHz schnellt die theoretische Pixelfüllrate auf sensationelle 8,3 Gigapixel pro Sekunde. Die Radeon 9800 XT berechnet nur 3,3 Gigapixel in der Sekunde (412 MHz Chiptakt mal acht Pixel-Pipelines). Nvidias Flaggschiff wird ebenfalls im 130-Nanometer-Prozess gefertigt und greift auch auf 16 Pipelines zurück, der Chiptakt liegt aber nur bei 400 MHz (6,4 Gigapixel pro Sekunde). Beide Karten setzen auf moderne DDR3-Speichermodule mit 256-Bit-Anbindung. Die Taktrate ist mit 550 MHz DDR bei der 6800 Ultra und 560 MHz DDR bei der X800 XT fast identisch.

IN DEN SCHATTEN GESTELLT

Ein Vorteil von Nvidias Neuentwicklung ist die Unterstützung von Pixel- und Vertex-Shadern in der Version 3.0. Der NV40 ist damit der erste Grafikchip, der den kompletten Funktionsumfang von Microsofts DirectX 9 ausnutzt. Atis X800-Karten müssen mit dem Shader-Modell 2.B auskommen. Die neue Pixel-Shader-Version bei Geforce-6800-Platinen bringt zwar keine neuen Effekte, erhöht jedoch die Performance. In Kürze soll *Far Cry* per Patch auf die Version 1.2 die neuen Shader unterstützen. Zudem machen *Schlacht um Mittelerde*, *Splinter Cell 3*, *S.T.A.L.K.E.R.* und Spiele, die auf der grandiosen Unreal Engine 3 beruhen, Gebrauch vom Shader-Modell 3. Neu bei X800-Karten ist dafür ein Kompressionsverfahren für Normal-Maps, wodurch etwa die Figuren im kommenden Fun-Shooter *Serious Sam 2* noch besser aussehen.

AUFGEBOHRT?

Bei der Spielegeschwindigkeit von Radeon X800 XT und Geforce 6800 Ultra hat sich seit unserem ersten Test einiges getan: Durch den neuen Treiber Forceware 61.12 wird das Potenzial der Nvidia-Karten besser ausgenutzt. Da es sich beim NV40 um ein neues Design handelt, konnten die Nvidia-Techniker vieles am Treiber anpassen und verbessern. Somit erreichen Geforce-6800-Modelle beispielsweise bei *Far Cry* und *Call of Duty* bessere Ergebnisse. Der X800-Grafikchip ist dagegen ein alter Bekannter, die Treiber sind bereits sehr ausgereift. Dementsprechend ist das Tuning-Potenzial geringer

Damit das klar ist!

KANTENGLÄTTUNG
Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPER FILTER
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

SPEICHERINTERFACE
Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für eine schnellere Bildwiederholfrequenz, besonders bei aktivierter Kantenglättung.

SHADER
Ein Shader ist eine programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser mit Wellengang) erzeugt werden. Bei Grafikkarten mit DirectX-7-Unterstützung (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

NORMAL MAP
Dieser Effekt gaukelt bei Spielen wie *Doom 3* und *Far Cry* auf einer ebenen Fläche eine Struktur und zusätzliche Details vor.

TRILINEARE TEXTURFILTERUNG
Eine Textur wird auf Entfernung stufenweise mit einer niedrigeren Auflösung dargestellt. Um den Unterschied zwischen diesen Stufen unauffällig zu gestalten, vermischt der trilineare Filter die Farbwerte an den Kanten der aufeinander folgenden Stufen miteinander.

PCI EXPRESS
Neuer Slot für Steckkarten. Die schnellste Variante, PCI-Express-x16, wird dank höherer Datenrate und überlegener Stromversorgung AGP als Grafikkarten-Steckplatz ablösen.

als bei der neuen Nvidia-Generation. Der aktuelle Catalyst-Treiber 4.6 bringt kaum mehr Leistung als die Vorgänger-Version.

DIE GÜNSTIGE ALTERNATIVE

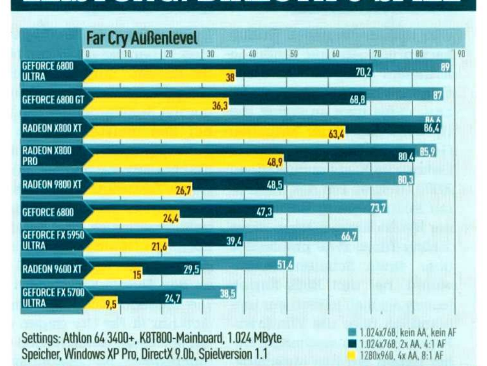
Neben der High-End-Variante X800 XT bringen die Kanadier mit der Radeon X800 Pro ein preiswerteres Modell mit R420-Grafikchip. Die Pro-Version verfügt im Gegensatz zur X800 XT nicht über 16 Pipelines, sondern muss mit zwölf Pixel-Berechnungen pro Sekunde auskommen. Der Chiptakt wurde zudem von 520 MHz auf 475 MHz gesenkt. Der Referenz-Lüfter ist dafür bei der Pro-Karte mit angenehmen 1,8 Sone deutlich leiser. Der 256 MByte große DDR3-Speicher taktet mit 446 MHz DDR – 114 MHz DDR weniger als bei Atis Spitzenmodell. Wie sich diese Veränderungen auf die Leistung der X800 Pro auswirken, zeigen unsere Spiele-Benchmarks.

PREISWERTE FLACHMÄNNER?

Nvidia verwendet den neuen Grafikchip NV40 gleich für drei Grafikkarten: Das Topmodell Geforce 6800 Ultra, die Geforce 6800 GT und die günstige Geforce 6800. Alle drei Pixel-Bretter beherrschen das fortschrittliche Shader-Modell 3.0. Die GT-Variante protzt mit ähnlich guten Eigenschaften wie die teure 6800 Ultra: Chip- und Speichertakt wurden lediglich um jeweils 50 MHz auf 350 MHz und 550 MHz DDR gesenkt. Zudem greift Nvidias zweitschnellstes Modell auf alle 16 Pixel-Pipelines zurück. Vorteile der 6800 GT sind der flache Kühlkörper, der nur einen Slot belegt, und die unkomplizierte Stromversorgung. Während die 6800 Ultra zwei Anschlüsse benötigt, reicht bei der GT-Karte einer. Das günstigste Modell der NV40-Familie Geforce 6800 kommt ebenfalls mit flachem Kühler und nur einem Strom-

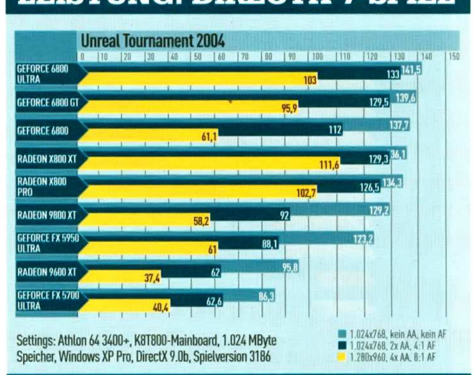
Die Unreal Engine 3 setzt neue Grafik-Maßstäbe. Durch die Unterstützung vom Shader-Modell 3.0 sind Geforce-6800-Karten im Vorteil.

LEISTUNG: DIRECTX-9-SPIEL



Fazit: Ohne Qualitätseinstellungen erzielen alle Top-Karten ähnliche Ergebnisse – die CPU wird hier zur limitierenden Komponente. Erst mit aktivierter Kantenglättung und anisotroper Filterung gehen die X800-Karten deutlich in Führung.

LEISTUNG: DIRECTX-7-SPIEL



Fazit: Die neuen Nvidia-Karten nehmen die vordersten Plätze ein. Erst bei hohen Qualitätseinstellungen sind X800 XT und X800 Pro schneller. Die Geforce 6800 verliert hier vergleichsweise viel Leistung. 9800 XT und 5950 Ultra halten bei 1.024x768 noch mit.



»Falschspieler aufgeflogen! Schlecht gezinkte Karten.«

»Slipeinlage mit Absaugfunktion: 99 Euro.«

anschluss daher. Genau wie die Radeon X800 Pro verfügt sie lediglich über zwölf Pixel-Pipelines. Zudem wurden Chip- und Speichertakt stark gesenkt. So arbeitet der 3D-Chip mit 325 MHz und der Speicher mit 350 MHz DDR.

FAIRER WETTBEWERB

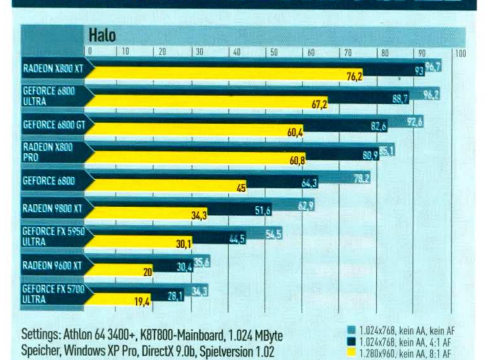
Was leisten die neuen Grafikkarten von Ati und Nvidia in aktuellen Spielen? Um diese Frage fair beantworten zu können, muss man zunächst die Optimierungen der aktuellen Generation beachten. Sowohl Geforce 6800 als auch Radeon X800 tricksen bei der trilinearen Texturfilterung. Besitzer einer Nvidia-Karte können diese Treiber-Tricks zwar problemlos über einen Schalter deaktivieren, bei den X800-Karten lassen sie sich jedoch nur umständlich über die Windows-Registrierung ausschalten. Daher haben wir uns entschlossen, die optimierte trilineare Filterung bei beiden Herstellern zuzulassen. Die Optimierung des anisotropen Filters kommt nur bei X800-Karten zum Einsatz. Um einen seriösen Vergleich mit gleicher Bildqualität zu den Nvidia-Pendants zu ermöglichen, haben wir diesen Treiber-Trick bei den Benchmarks deaktiviert.

LEISTUNGS-DUELL

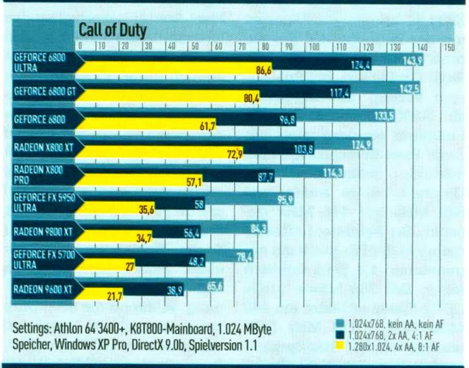
Dank der neuen Treiber-Version haben die aktuellen Nvidia-Karten aufgeholt: 6800 Ultra und 6800 GT liegen nicht nur mit Standardeinstellungen bei den meisten Spielen in Führung, auch mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung erzielen die grünen 3D-Platinen sehr gute Ergebnisse. Erst bei den höchsten Qualitätseinstellungen zieht die Radeon X800 XT an den Nvidia-Karten vorbei. Die Radeon X800 Pro kann sich nur in *Far Cry* gegen die ähnlich teure Geforce 6800 GT durchsetzen. Im Leistungsvergleich zahlen sich die 16 Pixel-Pipelines der Nvidia-Karte gegenüber den zwölf Pipes bei der X800 Pro aus. Die vergleichsweise günstige Geforce 6800 verliert bei Kantenglättung und anisotroper Filterung relativ viel Leistung, ist jedoch fast in jedem Spiel schneller als die 9800 XT. Grundsätzlich kann die Vorgänger-Generation nur bei Spielen mit starker CPU-Limitierung wie *UT 2004* in 1.024x768 mithalten. Wenn ein Spiel besonders von einer schnellen Grafikkarte profitiert oder Qualitätseinstellungen aktiviert werden, ziehen die neuen Pixel-Geschosse von Ati und Nvidia weit davon.

DAS BRINGT DIE ZUKUNFT

In den nächsten Monaten bringt Ati neben der neuen Hochleistungs-Serie auch Grafikkarten für den Mittelklasse- und den Einsteigerbereich heraus. Die Radeon X600 XT soll die günstige 9600 XT ablösen. Wie beim Vorgänger taktet der Grafikchip mit 500 MHz und verfügt über vier Pixel-Pipelines. Den Speichertakt heben die Kanadier von 300 MHz DDR auf 370 MHz DDR an. Die Pro-Variante arbeitet mit 400 MHz Chip- und 300 MHz DDR Speichertakt. In der preislichen Unterklasse positioniert Ati die X300 mit vier Pipes und Taktfrequenzen von 325 MHz beim Grafikchip sowie lediglich 200 MHz DDR beim Speicher. Während die normale X300 den Speicher mit 128 Bit anbindet, hat die X300 SE ein langsames 64-Bit-Interface. Interessant: X600 und X300 unterstützen nativ PCI Express. Das bedeutet, dass die entsprechenden Grafikchips exklusiv für PCI Express entwickelt wurden und nur für das neue Steckformat erscheinen. Nvidia stattet dagegen die Geforce FX 5900, FX 5700 Ultra und FX 5200 Ultra mit einem Bridge-Chip aus und bringt diese als Geforce PCX 5900, PCX 5700 und PCX 5300 für den PCI-Express-Slot. DANIEL MÖLLENDORF



Fazit: Bei Halo ist die Radeon X800 XT in 1.280x960 mit 8:1 anisotroper Filterung schneller als der Vorgänger 9800 XT in 1.024x768 ohne anisotrope Filterung. Die 6800 Ultra ist nur wenig langsamer. Weit abgeschlagen: 9600 XT und FX 5700 Ultra.



Fazit: Die 6800-Reihe setzt sich bei Call of Duty klar an die Spitze. Auch bei Qualitätseinstellungen sind 6800 Ultra und 6800 GT schneller als die Radeon X800 XT. Die Vorgänger-Modelle FX 5950 Ultra und 9800 XT fallen deutlich zurück.

Ansichtskarten

Asus, MSI, Leadtek, Sapphire – wer bekommt den begehrten Gold-Award?

»Auf dem Weg zum TÜV verfahren: Schneepflug ohne Fenster.«

Geforce 6800 von Galaxy

Beim Vergleich der 15 Grafikkarten kommt die neue Chip-Generation zum Einsatz. Neben der Spieleleistung sind vor allem Lautstärke und Ausstattung entscheidend.

DOPPELSPITZE

Leadtek stattet die Winfast A400 Ultra TDH (Grafikchip: Geforce 6800 Ultra) und die Winfast A400 GT (Geforce 6800 GT) mit einem ungewöhnlichen Kupferkühler aus. Der verwendete Lüfter ist jedoch nicht leiser als der Standard-Propeller und fällt auch bei geschlossenem Gehäuse auf. Beiden Produkten liegen die Spiele *Splinter Cell 2* und *Prince of Persia* bei. Im Vergleich zu den bisher getesteten 6800-Ultra-Grafikkarten verfügt die A400 Ultra TDH über einen höheren Chiptakt: mit 425 MHz liegt das Leadtek-Modell 25 MHz über der Spezifikation. Der Speichertakt ist bei 550 MHz geblieben. Die A400 GT unterscheidet sich von der Ultra-Variante durch einen 75 MHz niedrigeren Chiptakt und 50 MHz DDR weniger Speichertakt. Bei aktuellen Spielen ist sie kaum langsamer, jedoch rund 80 Euro günstiger. Per Übertaktung konnten wir den Unterschied beim Chiptakt mit 420 MHz beinahe wettmachen.



NICHT TOT-ZUKRIEGEN

Die Geforce 6800 Ultra von Asus kommt mit dem Standard-Chiptakt von 400 MHz aus. Wie Leadtek verwendet auch Asus bei der V9999 Ultra Deluxe eine eigene Kühlkonstruktion, die mit 4,2 Sone sogar noch lauter ist. Dafür bleibt durch die niedrige Bauhöhe der oberste PCI-Steckplatz frei. Die Ausstattung ist – wie bei Asus üblich – sehr großzügig: neben der Vollversion von *Deus Ex 2* wird sogar eine Webcam mitgeliefert. Elsa ist ein Klassiker im Grafikkartenbereich. Nachdem das deutsche Unternehmen Konkurs anmelden musste, scheiterte auch die „Neue Elsa GmbH". Nun hat sich die taiwanesische Niederlassung entschlossen, den europäischen Markt erneut in Angriff zu nehmen.

15 GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST



	Excalibur X800 XT IceQ II	Winfast A400 Ultra TDH	Winfast A400 GT	V9999 Ultra Deluxe	Falcox X800 XT Platinum
Hersteller:	HIS	Leadtek	Leadtek	Asus	Elsa
Webseite:	www.hisdigital.com	www.leadtek.de	www.leadtek.de	www.asuscom.de	www.elsa.de
Preis (Preis/Leistung):	ca. € 509 (Ausreichend)	ca. € 529 (Ausreichend)	ca. € 449 (Befriedigend)	ca. € 539 (Ausreichend)	ca. € 499 (Ausreichend)
Grafikchip:	Radeon X800 XT	Geforce 6800 Ultra	Geforce 6800 GT	Geforce 6800 Ultra	Radeon X800 XT
Taktfrequenz Chip/Speicher:	520 MHz/560 MHz DDR	425 MHz/550 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	400 MHz/550 MHz DDR	520 MHz/560 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell:	2.B	3.0	3.0	3.0	2.B
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), TV-In (Kabel), DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video) /-In (Kabel), DVI
Software:	Arx Fatalis, Power DVD	Splinter Cell 2, Prince of Persia, Winfast DVD	Splinter Cell 2, Prince of Persia, Winfast DVD	Deus Ex 2, Gunmetal, Asus DVD	Counter-Strike: CZ, Rainbow Six 3
Sonstige Ausstattung:	Adapter (in/out), DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-Kabel, Webcam, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel (in/out), DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	51,5 °C/0,2 Sone; 20,4 dB(A)	46,5 °C/3,5 Sone; 44,9 dB(A)	42,2 °C/3,7 Sone; 46 dB(A)	48,5 °C/4,2 Sone; 47,7 dB(A)	51,6 °C/2,2 Sone; 41 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	550 MHz/600 MHz DDR (Befriedigend)	460 MHz/650 MHz DDR (Gut)	420 MHz/650 MHz DDR (Sehr gut)	470 MHz/635 MHz DDR (Gut)	540 MHz/580 MHz DDR (Ausreichend)
Leistung 1.024x768, 32 Bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF* (*Auflösung 1.280x960):	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Wertung:	Sehr schnell; fast lautlose Kühlung; hoher Preis. 88%	Extrem schnell, dafür teuer und lauter Lüfter. 88%	Starke Leistung zum starken Preis; klasse Spiele-Beilage. 87%	Schnelle Karte, tolle Ausstattung, aber laut. 86%	Leiser Lüfter, klasse Spiele. 86%



»Postnatale Abtreibung im Spaßbad mit Häcksler.«

Excalibur X800 XT IceQ II

Flüsterleise Hochleistungskarte

Die Gold-Auszeichnung geht an HIS: Testsieger Excalibur X800 XT IceQ II vereint herausragende Spieleleistung mit einer nahezu lautlosen Kühlung. Der wuchtige Kühler von Arctic Cooling verursacht eine Geräuschkulisse von nur 0,2 Sone. Kleiner Wermutstropfen: Der Kühlkörper ist so hoch, dass der oberste PCI-Steckplatz frei bleiben muss. Die Spieleleistung ist grandios – gerade bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotrope Filterung spielt der Ati-Chip seine Stärken aus. Angesichts der mittelmäßigen Ausstattung fällt der Preis mit 509 Euro jedoch sehr hoch aus. Fazit: Wenn Sie gern mit hohen Qualitätseinstellungen spielen und auf einen leisen PC Wert legen, gibt es keine bessere Grafikkarte als die Excalibur X800 XT IceQ II – sofern Sie das nötige Kleingeld haben.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **88%**

Die Falcox X800 XT Platinum ist ein gelungener Einstieg: Die X800-XT-Karte im Referenzdesign bringt die Vollversionen von *CS: Condition Zero* und *Rainbow Six 3* mit. Während der Lüfter gewöhnlich bei Spielen schneller dreht und somit lauter arbeitet, hat er bei der Elsa-Karte stets die gleiche Drehzahl und ist daher auch beim Zocken mit 2,2 Sone angenehm leise.

CHIP-POLYGAMIE

Mit 410 MHz liegt der Chiptakt von Albatrons Trinity Geforce 6800 Ultra um 10 MHz über dem Standardwert. Die Spiele-Performance steigt dadurch nur minimal an. Ansonsten orientiert sich Albatron am Referenzdesign. So benötigt die 500 Euro teure Pixel-Platine zwei Stromanschlüsse und erzeugt deutlich hörbare 3,2 Sone. Die Ausstattung ist nur Durchschnitt. Im Gegensatz zur Albatron-Karte protzt die Gladiac 940GT von Elsa mit drei beiliegenden Vollversionen. Elsa legt sich nicht auf einen Chip-Hersteller fest und bringt neben Ati-Beschleunigern (Falcox-Serie) unter der Bezeichnung Gladiac auch Pixel-Platinen mit Nvidia-Chip. Die Gladiac 940 GT verfügt über eine sehr gute Spieleleistung zum relativ günstigen Preis von 429 Euro. Die flache Kühllösung des Nvidia-Referenzdesigns ist mit 3,5 Sone allerdings alles andere als leise.

FLOTTER RADEON-DREIER

Auch Sapphire verlässt sich bei der Radeon X800 XT auf das Ati-Referenzdesign. Im normalen Betrieb ist der Lüfter noch recht leise (2,1 Sone), erst wenn ein Spiel gestartet wird, macht sich der Propeller mit 3,6 Sone bemerkbar. Demnächst will Sapphire seine X800-XT- und X800-Pro-Karten unter dem Markennamen Toxic mit einem kaum hörbaren Kühler auf den Markt bringen. Die automatische Übertaktung per Overdrive erhöht den Chiptakt nur um 6 MHz und ist daher nutzlos. Dank manueller Übertaktung erreichten wir ordentliche 560 MHz Chip- und 600 MHz DDR Speichertakt – standardmäßig taktet der Chip mit 520 MHz und der Speicher mit 560 MHz DDR. Optisch unterscheiden sich die X800-Pro-Varianten von MSI und Tul nur durch den Aufdruck auf dem Kühlkörper. Beide Testkandidaten vertrauen auf das Referenzdesign von Ati. Dazu gehört ein mit etwa 1,6 Sone sehr ruhiger Lüfter. Per Overdrive wird der Grafikchip von 472 MHz auf 492 MHz übertaktet. Unterschiede gibt es erst bei der Ausstattung. MSI setzt sich bei der RX800 Pro-TD256 mit den Vollversionen von *Prince of Persia*, *XIII* und *Uru* gegen die Konkurrenz durch. Der Preis von 449 Euro ist Durchschnitt. Die Powercolor X800 Pro kostet ebenfalls 449 Euro und liefert neben *Hitman: Contracts* eine Tragetasche mit.

MEHR EINHEITSBREI?

Die AX800 Pro von Asus verfügt als einzige Radeon X800 Pro im Testfeld über eine al-

15 GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST

					
	Trinity Geforce 6800 Ultra	**Gladiac 940GT**	**Radeon X800 XT**	**RX800 Pro-TD 256**	**Powercolor Radeon X800 Pro**
Hersteller:	Albatron	Elsa	Sapphire	MSI	Tul
Webseite:	www.albatron.com.tw	www.elsa.de	www.sapphiretech.de	www.msi-computer.de	www.powercolor.com.tw
Preis (Preis/Leistung):	ca. € 500 (Ausreichend)	ca. € 429 (Befriedigend)	ca. € 509 (Ausreichend)	ca. € 449 (Befriedigend)	ca. € 449 (Befriedigend)
Grafikchip:	Geforce 6800 Ultra	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT	Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro
Taktfrequenz Chip/Speicher:	410 MHz/550 MHz DDR	350 MHz/500 MHz DDR	520 MHz/560 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	16 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell:	3.0	3.0	2.B	2.B	2.B
Anschlüsse:	2x DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, TV-Out (S-Video), DVI (S-Video)/-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Duke Nukem: MP, Win DVD Tomb Raider AoD	Rainbow Six 3, Will Rock, Power DVD 5	Tomb Raider AOD, Redline, Win DVD	Prince of Persia, XIII, Uru,	Hitman: Contracts, Power DVD
Sonstige Ausstattung:	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	46,8 °C/3,2 Sone; 43,4 dB(A)	43 °C/3,5 Sone; 45,9 dB(A)	51,3 °C / 3,6 Sone; 46,5 dB(A)	49,1 °C/1,8 Sone; 37,1 dB(A)	47,4 °C/1,6 Sone; 36,8 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	450 MHz/650 MHz DDR (Gut)	400 MHz/610 MHz DDR (Gut)	560 MHz/600 MHz DDR (Befriedigend)	550 MHz/520 MHz DDR (Gut)	530 MHz/520 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF*: (*Auflösung 1.280x960)	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Wertung:	Referenzdesign, hoher Takt, schwache Ausstattung. **86%**	Viel Leistung und Ausstattung, fairer Preis. **85%**	Schnell mit Kantenglättung. Lüfter hörbar. **85%**	Referenzdesign mit vielen Spielen. **84%**	Schnell und leise, Standard mit Tragetasche. **84%**



»Windi Puh hat Tigger mit dem Mixer gefügig gemacht.«

NX6800-TD128

Viel Leistung für Ihr Geld

Die neuen Grafikkarten sind Ihnen zu teuer? MSI beweist mit der NX6800-TD128, dass es auch anders geht. Der Geforce-6800-Chip liefert auch bei Spielen wie *Far Cry* oder *Doom 3* sehr gute Ergebnisse. Erst, wenn Sie Kantenglättung und anisotrope Filterung aktivieren, verliert der Nvidia-Chip vergleichsweise viel Leistung. Dafür kostet die rote MSI-Platine lediglich 339 Euro. Die Kühlvariante ist besonders einfallsreich: Direkt am Kühlblock, der komplett aus Kupfer besteht, befindet sich ein Regler, mit dem Sie die Lüfterdrehzahl bestimmen können. Auf der niedrigsten Stufe ist die Karte mit 1,9 Sone sehr ruhig, der Grafikchip wird trotzdem nicht zu warm. Übertakter kitzeln noch deutlich mehr Leistung aus der MSI-Karte. Auch die Ausstattung stimmt: Käufer bekommen *Prince of Persia*, *XIII* und *Uru* dazu.

Weitere Infos entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **81%**

ternative Kühlung: Der Kupferblock bedeckt neben dem Grafikchip auch die Speichermodule und der blau leuchtende Lüfter ist mit 1,3 Sone sehr leise. Auf die garantierte Übertaktung per Overdrive müssen Sie bei der AX800 Pro jedoch verzichten. Vorbildlich ist die Ausstattung: Neben den Vollversionen von *Deus Ex 2* und *CS: Condition Zero* befindet sich sogar eine Webcam im Karton. Trotzdem kostet die Asus-Karte nur 429 Euro und ist damit vergleichsweise günstig. Preiswerter ist nur die Radeon X800 Pro von Club3D für 419 Euro. Die Ausstattung ist allerdings sehr mager. Auffällig sind die Übertaktungsergebnisse: Den Chiptakt konnten wir von 472 MHz auf 550 MHz anheben, beim Speicher waren sogar 520 MHz DDR problemlos möglich (Standard: 446 MHz DDR). Die Spielegeschwindigkeit steigt dadurch merklich an.

VIEL LEISTUNG ZUM GUTEN PREIS

Grafikkarten mit Geforce-6800-Chip sind die langsamsten Modelle der neuen 3D-Generation. Trotzdem liegen entsprechende Pixel-Platinen vor Radeon 9800 XT und Geforce FX 5950 Ultra und sind dabei sogar günstiger. So kostet die Geforce 6800 von Galaxy lediglich 349 Euro. Trotz des günstigen Preises verfügt die blaue Karte über eine aufwendige Kühlung, die mit 2,1 Sone angenehm leise ist. Der Chiptakt liegt mit 350 MHz sogar 25 MHz über dem Standardwert. In unserem Übertaktungstest erreichten wir sogar noch bessere Werte. Die Ausstattung ist Durchschnitt. Bei Innovisions Geforce 6800 fielen unsere Übertaktungsergebnisse niedriger aus. Auch die Ausstattung gewinnt mit *Commandos 3* keinen Originalitätspreis, dafür stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis der mit 299 Euro günstigen Innovision-Karte. DANIEL MÖLLENDORF

FAZIT



DANIEL MÖLLENDORF

Ich steh' auf Kantenglättung. Daher ist die Excalibur X800 XT IceQ II von HIS für mich die erste Wahl. Sogar *Far Cry* kann ich mit der flüsterleisen Karte von HIS mit vierfacher Kantenglättung spielen. Wer viel Leistung will, ohne sich verschulden zu müssen, kauft die 6800-GT-Karten Gladiac 940GT von Elsa oder Leadteks Winfast A400 GT. Diese sind fast so schnell wie die Ultra-Modelle und deutlich günstiger. Zudem lassen sich die beiden Karten sehr gut übertakten und erreichen so spielend das Leistungs-Niveau der teuren Kollegen. Noch preiswerter sind nur die Geforce-6800-Modelle. Die NX6800-TD128 von MSI ist dank Lüftersteuerung und großzügigen Spielebeigaben unsere eindeutige Preis-Leistungs-Empfehlung. Grafikkarten mit X800-Pro-Chip liefern auch bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotrope Filterung gute Ergebnisse ab. Im direkten Leistungsvergleich mit den ähnlich teuren 6800-GT-Platinen müssen sich die Ati-Modelle allerdings geschlagen geben.

15 GRAFIKKARTEN IM VERGLEICHSTEST

					
	AX800 Pro	**Radeon X800 Pro**	**NX6800-TD128** (PC Action Preistipp)	**Geforce 6800**	**Geforce 6800**
Hersteller:	Asus	Club 3D	MSI	Galaxy Technology	Innovision
Webseite:	www.asuscom.de	www.club3d.de	www.msi-computer.de	www.galaxy-hk.com	www.inno3d.de
Preis (Preis/Leistung):	ca. € 429 (Befriedigend)	ca. € 419 (Befriedigend)	ca. € 339 (Gut)	ca. € 349 (Gut)	ca. € 299 (Gut)
Grafikchip:	Radeon X800 Pro	Radeon X800 Pro	Geforce 6800	Geforce 6800	Geforce 6800
Taktfrequenz Chip/Speicher:	472 MHz/446 MHz DDR	472 MHz/446 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR	350 MHz/350 MHz DDR	325 MHz/350 MHz DDR
Speichermenge und -art:	256 MByte DDR3, 256 Bit	256 MByte DDR3, 256 Bit	128 MByte DDR3, 256 Bit	128 MByte DDR3, 256 Bit	128 MByte DDR3, 256 Bit
Pipeline-Architektur:	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel	12 Pixel x 1 Texel
Shader-Modell:	2.B	2.B	3.0	3.0	3.0
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Software:	Deus Ex 2, Counter-Strike: CZ, Asus DVD XP, Asus Video Security	Colin Mc Rae Rally 4, Win DVD	Prince of Persia, XIII, Uru, Win DVD 5.1	Power DVD 5, Chaser, Moto GP 2	Commandos 3, Win DVD
Sonstige Ausstattung:	Webcam, Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Video-Kabel, 2x Adapter, DVI-VGA	S-Video-Kabel, DVI-VGA	S-Video-Kabel, Adapter, DVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA
Temperatur/Lautstärke:	50,9 °C/1,3 Sone; 33,5 dB(A)	50,4 °C/1,6 Sone; 36,8 dB(A)	39-41 °C/1,9-4,4 Sone; 38-47,5 dB(A)	35,5 °C/2,1 Sone; 36,8 dB(A)	42,7 °C/3,4 Sone; 44,2 dB(A)
Übertaktung: Chip/Speicher:	520 MHz/520 MHz DDR (Gut)	550 MHz/520 MHz DDR (Gut)	400 MHz/465 MHz DDR (Sehr gut)	400 MHz/450 MHz DDR (Sehr gut)	370 MHz/425 MHz DDR (Gut)
Leistung 1.024x768, 32 bit:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Leistung 4x FSAA, 8:1 AF*: (*Auflösung 1.280x960)	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Wertung:	*Angenehm leise X800 Pro mit genialer Ausstattung.* **84%**	*Starke Spieleleistung, recht günstig, schwache Ausstattung.* **83%**	*Tolles Spielepaket, gute Leistung und viel Übertaktungsspielraum.* **81%**	*Günstig und leise; viel Übertaktungspotenzial.* **79%**	*Starke Spieleleistung zum guten Preis.* **78%**



»Heiner Geissler hört beim Joggen am liebsten Klassik.«

Spielkamerad

Apple hat mit dem Ipod einen Boom für Festplatten-MP3-PLAYER ausgelöst. PC ACTION testete fünf aktuelle Modelle mit Speicherkapazitäten von 20 bis 60 GByte.

Damit das klar ist!

OGG
Relatives junges und platzsparendes Komprimierungsformat für Audiodaten wie MP3.

FIRMWARE
Steuerungssoftware, in der beispielsweise die unterstützten Codecs integriert sind.

RIPPER
Software, mit der sich Audio-CDs auslesen und in MP3-Player-kompatible Formate wandeln lassen.

LINE-IN
Schnittstelle, über die Audiodaten auf die Festplatte aufgenommen werden.

USB-DISK
Einige MP3-Player werden von Windows als Massenspeicher erkannt und wie eine USB-Festplatte behandelt.

Ob als Jukebox, portable Festplatte oder sogar Taschenkino – aktuelle MP3-Player lassen sich vielseitig nutzen und werden nicht nur bei Spielern immer beliebter. Für unseren Test haben wir uns fünf beliebte Hörgeräte zwischen 330 Euro und 520 Euro bestellt.

DIE ÄPFEL FALLEN NICHT WEIT VOM STAMM

Da Apple den ersten, kommerziell erfolgreichen MP3-Player schuf, gebührt dem Hersteller aus Cupertino auch das Test-Debüt. Wir haben für Sie die dritte Ipod-Generation getestet, die neueste Version hat die Redaktion noch nicht erreicht. Nach dem Auspacken der erste Lichtblick: Das anfällige Steuerrad der ersten Serie wich einer Touchscreen-Einheit. Um Tasten oder den Scroll-Kreis zu aktivieren, müssen Sie die Bedienelemente nur noch leicht berühren. Diese Art der Bedienung ist gewöhnungsbedürftig, da die Tasten recht empfindlich reagieren. Das Graustufen-Display mit Hintergrundbeleuchtung ist allerdings gut lesbar. Das Betriebssystem lässt sich mit weiterer Software füttern – ein paar Office-Funktionen wie Kalender und Kontakte sind bereits an Bord. Im Praxistest lieferte der Ipod durchwachsene Ergebnisse: Acht Stunden Spielzeit bedeuten in dieser Wertung den letzten Platz. Der Klang ist mit den im Lieferumfang enthaltenen Knopfkopfhörern hingegen gut. Besondere Erwähnung gebührt der Docking-Station, die der Ipod als einziges Gerät im Testfeld mitbringt. Diese dient als Ladestation und verbindet das Gerät mit Mac und PC. Über einen zusätzlichen Audio-Ausgang an der Station kann der Apple-Player auch Musik auf der angeschlossenen Hi-Fi-Anlage wiedergeben.

ICH, FLUSS

Im Karton von Iriver findet der Käufer neben dem 20-GByte-Player Knopfkopfhörer mit Kabelfernbedienung, eine stabile Tasche und einen Reise-Batterie-Pack. Software gibt's nicht, das Gerät erkennt Windows automatisch als Massenspeicher. Der H320 dient aber nicht nur als Musik-Player für die Formate MP3, OGG, WMA, ASF und IRM – Radio- und Sprach-Aufnahmen sind ebenso möglich. Das kontrastreiche Farbdisplay zeigt zudem JPG-Bilder an. Sie können auch ein anderes USB-Gerät (beispielsweise eine Digitalkamera) direkt anschließen und Daten auf den H320 übertragen. In der Praxis funktioniert das aktuell noch nicht mit allen Geräten, per Firmware-Update soll diese Funktion aber verbessert werden. Die Bedienung des Geräts ist durchschnittlich: Tasten und Schalter sind zwar leicht zu erreichen, die Menüführung ist aber zu kompliziert. Dafür konnten wir keinerlei Mängel bei Sound und Ausdauer ausmachen: Kopfhörer und Gerät klingen erstklassig, der Akku erlaubt bis zu 16 Stunden lange Dudelorgien.

TASCHENKINO

Highlight des Thomson-Spielers ist ganz klar die Videofunktion: Auf dem 3,5-Zoll-TFT-Display schauen Sie sich Filme an, die im MPEG4-Format auf der 20-GByte-Festplatte lagern. Der PDP2860 besitzt zudem einen Compact-Flash-Card-Reader, somit können Sie das Gerät auch als Fotozwischenspeicher und -Betrachter nutzen. Zum Lieferumfang gehören alle nötigen Kabel und eine praktische Tasche. Neben den erwähnten Funktionen arbeitet das Taschenkino als klassische MP3-Jukebox und unterstützt die Formate MP3, MP3pro und WMA. Aufgrund der vielen Funktionen müssen Sie einige Abstriche bei den Eigenschaften machen: Thomson liefert mit Abstand den

TEST MP3-PLAYER

					
	Jukebox Zen Xtra	**H320**	**Gmini 220**	**PDP2860**	**Ipod 40**
Hersteller:	Creative	Iriver	Archos	Thomson	Apple
Webseite:	de.europe.creative.com	www.iriver.de	www.archos.com	www.thomson.de	www.apple.de
Preis:	360 Euro	449 Euro	330 Euro	520 Euro	400 Euro
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Befriedigend	Gut	Ausreichend	Ausreichend
Ausstattung 20%:	1,50	1,90	1,80	1,60	2,00
Festplatte:	60 GByte	20 GByte	20 GByte	20 GByte	40 GByte
Display:	Sehr gut, beleuchtet	Gut, beleuchteter LCD-Monitor	Sehr gut, beleuchtet	Gut, beleuchteter LCD-Monitor	Gut lesbar, beleuchtet
Batterien:	Integrierter Akku, wechselbar	Integrierter Akku, nicht wechselbar	Integrierter Akku, nicht wechselbar	Integrierter Akku, nicht wechselbar	Integrierter Akku, nicht wechselbar
Extras:	Tasche	Tasche, ext. Batterie-Pack	Integrierter Card-Reader CF I/II	Videofunktionen, Tasche, Cardreader CD I/II	Tasche, Dockingstation, Fernbedienung
Anschlüsse:	USB 2.0, Kopfhörer	USB 2.0, Kopfhörer, Micro	USB 2.0, Kopfhörer, Line-In, Micro	USB 2.0, Kopfhörer, Line-In, TV-Out/-In	USB 2.0, Firewire, Kopfhörer
Eigenschaften 20%:	1,80	1,70	1,50	1,80	1,90
Gewicht/Größe:	224 g / 112 x 76 x 22 mm	186 g / 103 x 62,1 x 22,5 mm	170 g / 67,5 x 78 x 23 mm	306 g / 135 x 80 x 24 mm	179 g / 103 x 62 x 19 mm
Bedienung:	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut	Noch gut
Als Datenträger nutzbar:	Ja, über Nomad-Explorer	Ja, über Arbeitsplatz	Ja, über Arbeitsplatz	Ja, über Arbeitsplatz	Ja, über Arbeitsplatz
Abspielbare Formate:	MP3, WMA, WAV	MP3, OGG, WMA, ASF, IRM	MP3, WMA, WAV, JPEG	MP3, MP3pro, WMA, MPEG4, JPG	MP3, AAC, WAV, AIFF
Firmware updatebar:	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Leistung 60%:	1,60	1,70	1,90	1,90	1,90
Laufzeit:	ca. 12 Stunden	ca. 16 Stunden	ca. 10 Stunden	ca. 9,5 Stunden / 4 Stunden (Video)	ca. 8 Stunden
Klang mit beiliegenden Kopfhörern:	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Gut
Funktionsumfang Gerät:	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut
Funktionsumfang Software:	Sehr gut	Nicht vorhanden	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Wertung:	*Große Festplatte und guter Sound, gute Software* **90%**	*Kompakt und leicht, Funktionsumfang, teuer* **88%**	*Als Videoplayer nutzbar, gutes Bedienungskonzept, mäßiger Klang* **86%**	*gelungenes Design, groß und schwer, sehr teuer* **86%**	*Erweiterbares Betriebssystem, komplizierte Bedienung* **84%**

größten und schwersten Taschenspieler im Test. Abzüge gibt es auch für die mitgelieferte Software: Die Musicmatch-Jukebox bietet nur wenige Funktionen und ist maximal zum MP3-Wandeln zu gebrauchen. Der Klang des PDP2860 ist durchschnittlich, der Tieftonbereich wird nur befriedigend dargestellt. Der Akku reicht für neuneinhalb Stunden Musik oder vier Stunden Video.

KLEIN UND FEIN

Der Archos-Testkandidat begeistert vor allem mit seinen geringen Maßen: Mit 67,5x78x23 Millimetern ist der Gmini 220 die kleinste Jukebox im Test. Trotzdem steckt der MP3-Player voll erstklassiger Technik: Die Festplatte fasst 20 GByte, wie der PDP2860 besitzt der Gmini einen CF-Card-Reader, der mit einem passenden Adapter von Archos auch SD-, MMC- und SM-Karten liest. Sehr gut ist auch die Bedienung des Gerätes: Das Betriebssystem erinnert an Windows und ist mit den gut strukturierten Bedienelementen einfach zu steuern. Abzüge bei der Wertung gibt es für die Software. Archos legt ebenfalls nur die mäßige Musicmatch-Jukebox bei. Weiterer Kritikpunkt: Der Klang des Gerätes ist nur befriedigend, der Sound wird kraftlos und blechern wiedergegeben. Die Akkulaufzeit beträgt zehn Stunden, der Akku kann zudem nur vom Kundendienst gewechselt werden.



Ein auswechselbarer Akku, wie bei der Creative Jukebox Zen, gehört zu den wichtigsten Kaufkriterien, damit Sie auch lange Spaß an der Musik haben können.

ZEN-TRALE

Der größte Vorteil der Jukebox Zen ist der Plattenplatz: Für 350 Euro erhalten Sie hier satte 60 GByte. Wem es vor allem auf den Speicherplatz ankommt, bekommt hier mit Abstand das beste Preis-Leistungs-Verhältnis geboten. Zudem hält der Akku zwölf Stunden im Dauerbetrieb und kann vom Anwender problemlos gewechselt werden. Der portable Spielkamerad überzeugt obendrein mit dem besten Klang und bietet dank Creative Mediasource die beste Steuerungssoftware. Wer auf Gimmicks wie Card Reader, JPEG-Betrachtung und Videofunktion verzichten kann, bekommt mit der Jukebox Zen Xtra einen reinrassigen MP3-Player mit sehr guter Qualität.

FAZIT

Eine allgemeingültige Empfehlung für einen Jukebox-Kauf abzugeben, fällt schwer. Kaufen Sie deswegen das Gerät, das zu Ihren Ansprüchen passt: Video-Fans greifen zum PDP2860, Besitzer von digitalen Kameras sind mit dem Iriver H320 gut beraten und Musikfans mit großen Musiksammlungen stehen auf die Jukebox Zen Xtra. FRANK MISCHKOWSKI



»Spinnen drin, statt nur dabei.«



»Captain Kirk hat das Weltraumwaffeleisen zu spät gesehen.«



»Bruder vom kleinen Arschloch aufgetaucht.«

Viewsonic VP201b

Bereits auf der CeBit präsentierte Viewsonic den 201b und seinen silbernen Bruder 201s als neue Spieler-TFT-Generation. Nun bewiesen sich die 20-Zoll-Riesen mit satten 51 Zentimetern Bilddiagonale im Testlabor. Die Reaktionszeit lag bei 29 Millisekunden (Herstellerangabe: 16 ms), in Actionspielen konnten wir keine Schlieren erkennen. Der horizontale und vertikale Blickwinkel beträgt 178 Grad und die optimale Auflösung 1.600 x 1.200 Bildpunkte. Bildschärfe und Farbbrillanz des Monitors sind sehr gut. Die Helligkeit lässt sich von 24 bis 160 Candela pro Quadratmeter regeln. Die Helligkeitsverteilung ist gut, die maximale Abweichung vom Durchschnitt liegt bei sieben Prozent – hervorragend! Auch auf eine optimale Ergonomie wurde geachtet: Das Display lässt sich in der Höhe verstellen, neigen und bis zu 90 Grad drehen. Den PC können Sie per D-Sub (RGB) oder DVI-A anschließen. Für den Betrieb eines zweiten Rechners ist ein zusätzlicher D-Sub-Eingang vorhanden. Im Betrieb verbraucht das LCD 52 Watt, im Stand-by unter fünf Watt. *(fm)*

Produktname:	VP201b
Hersteller:	Viewsonic
Preis/Termin:	€ 999,-/erhältlich
Webseite:	www.viewsonic.de
Preis/Leistung:	Befriedigend
Ausstattung:	91%
Eigenschaften:	74%
Leistung:	88%
Gesamt:	86%

„Voll spieletaugliches TFT mit riesiger Bilddiagonale."

Hitachi Deskstar 7K250

Hitachi lieferte mit der neuen Deskstar-7K250-Festplattenserie gleich mehrere Modelle im Testlabor ab. Für Spieler ist die 250-GByte-Variante mit der kryptischen Bezeichnung HDS 722525VLSA80 interessant, da sie im Handel bereits für unter 200 Euro zu haben ist und gute bis sehr gute Ergebnisse liefert. Nach dem Anschluss sorgt zunächst das mit 0,8 Sone praktisch unhörbare Betriebsgeräusch für ein fettes Grinsen im Gesicht. Die Serial-ATA-Platte mit acht MByte Cache dreht trotzdem die Speicherscheiben mit 7.200 Umdrehungen pro Minute. Der Leistungstest beeindruckte ebenfalls: Im Schreib-Modus erreichte die Platte Transferraten von 47,4 MByte pro Sekunde, im Lesebetrieb wurden sogar 49,8 MByte pro Sekunde erreicht – ein gutes Ergebnis! Mit 36 Grad wird das Speichermonster allerdings kuschelig warm, eine gute Gehäuselüftung ist Pflicht. Wer noch mehr Kapazität (400 GByte) benötigt und knapp 500 Euro auf der hohen Kante hat, greift zum großen Bruder HDS724040KLSA80. *(fm)*

Produktname:	HDS722525VLSA80
Hersteller:	Hitachi
Preis/Termin:	€ 189,-/erhältlich
Webseite:	www.hitachigst.com
Preis/Leistung:	Gut
Ausstattung:	95%
Eigenschaften:	84%
Leistung:	91%
Gesamt:	91%

„Große und schnelle Festplatte für Spieler."

Logitech Z-5300

Logitech buhlt mit einem neuen analogen Mehrkanalsystem um die Gunst der Spielerohren. Das 5.1-Set mit der nüchternen Bezeichnung Z-5300 bietet neu entwickelte Satellitenboxen mit einer Leistung von 35,25 Watt sowie einen kräftigeren 39-Watt-Center-Lautsprecher. Der hölzerne Subwoofer liefert beeindruckende 100 Watt und erweckt beim Tester die Lust, das System im Labor unter Referenz-Bedingungen zu hören. Nach kurzer Aufbauzeit entfalten sich beeindruckende Klangwelten. Die Satelliten lösen den Hoch- und Mitteltonbereich sauber auf, der Subwoofer sorgt für den nötigen Druck im Bassbereich. Das mit 160 Euro verhältnismäßig günstige System kann es locker mit weitaus teureren Anlagen aufnehmen. Auch optisch hinterlässt das Set einen hochwertigen Eindruck, die Verarbeitung ist gut. Als exzellent bewerten wir die Kabelfernbedienung des Systems, die dank eigener Beleuchtung auch bei widrigen Lichtverhältnissen angenehm zu bedienen ist. Hier kann zudem ein Kopfhörer angeschlossen werden. *(fm)*

Produktname:	Z-5300
Hersteller:	Logitech
Preis/Termin:	€ 160,-/erhältlich
Webseite:	www.logitech.de
Preis/Leistung:	Gut
Ausstattung:	77%
Eigenschaften:	91%
Leistung:	89%
Gesamt:	88%

„Hervorragender Klang im schicken Design zum fairen Preis."



»Unangenehm: Sonnenbrand.«



»Neues Tonträgerformat: Ram-Stein.«



»Xbox 2: noch handlicher.«

Club3D Deltachrome S8

Mit der Grafikchip-Reihe Deltachrome will Hersteller S3 mutig den Kampf gegen die Vormachtstellung von Ati und Nvidia aufnehmen. Erste Pixel-Platinen mit dem S8-Chip von S3 bietet Hersteller Club3D an. Für einen günstigen Preis von 129 Euro soll sich die Deltachrome S8 im Einsteigerbereich etablieren. Die technischen Spezifikationen lesen sich vielversprechend: Der auf 300 MHz getaktete Grafikchip greift laut Hersteller auf acht Pixel-Pipelines zurück. Zum Vergleich: Radeon 9600 XT und Geforce FX 5700 Ultra verfügen nur über vier Pipes. Der Speicher taktet mit 300 MHz DDR und misst 256 MByte. Wie bei der Konkurrenz beträgt die Speicheranbindung 128 Bit. Trotzdem enttäuscht die Spielleistung. Bei *Unreal Tournament 2004* ist die Radeon 9600 XT satte 34 Prozent schneller und kostet lediglich 30 Euro mehr. Zudem können Sie bei der Deltachrome S8 nur zweifache Kantenglättung aktivieren. Auch der 1,7 Sone leise Lüfter kann das insgesamt schwache Gesamtbild nicht aufpolieren. *(dm)*

Produktname:	Deltachrome S8
Hersteller:	Club3D
Preis/Termin:	€ 129,-/erhältlich
Webseite:	www.club3d.de
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 71%
Eigenschaften: 78%
Leistung: 42%
Gesamt: **55%**

„Günstig, aber bei aktuellen Spielen viel zu langsam."

Corsair VS256MB400

Speicher von Corsair ist Ihnen zu teuer? Mit der Value-Select-Reihe beweist der RAM-Spezialist, dass er auch günstig kann. In unserem Testcenter musste sich das Modul mit der Bezeichnung VS256MB400 beweisen. „VS" steht hierbei für „Value Select", „256MB" deutet die Speichergröße an und die „400" sagt aus, dass es sich um DDR400-RAM handelt. Corsair hat sich bei der Billig-Linie gegen Kühlkörper entschieden. Diese sind ohnehin eher als Schutz, denn als wirkliche Kühlung gedacht. Auf die traumhaften Latenzzeiten 2-2-2-5 von Corsairs neuer Pro-Reihe müssen Käufer der günstigen Variante ebenfalls verzichten – immerhin verfügt der VS256MB400 über die ordentlichen Speichertimings 2,5-3-3-7. Auch mit manuellem Tuning per BIOS erreichten wir kaum bessere Latenzen. Den Takt konnten wir dagegen auf 440 MHz effektiv erhöhen. Somit bietet Corsairs Value-Select-Modul ordentliche Übertaktungsergebnisse zum guten Preis von 50 Euro. 256 MByte sind für Mainboards mit nur drei RAM-Bänken allerdings zu wenig. *(dm)*

Produktname:	VS256MB400
Hersteller:	Corsair
Preis/Termin:	€ 50,-/erhältlich
Webseite:	www.corsairmemory.com
Preis/Leistung:	Befriedigend

Ausstattung: 58%
Eigenschaften: 88%
Leistung: 78%
Gesamt: **76%**

„Preiswerter Speicher mit guten Übertaktungsreserven."

Dell Dimension XPS Ultimativ

Die neue XPS-Reihe vom Komplett-PC-Fachmann Dell soll vor allem Spieler glücklich machen. Zur Auswahl stehen drei Systeme, bei denen Sie je nach Bedarf und Geldbeutelumfang Komponenten wie Prozessor, Grafikkarte und Speicher selbst bestimmen. In unserem Test kommt das 2.999-Euro-Schwergewicht Dimension XPS Ultimativ zum Einsatz. In dem formschönen blauen Gehäuse rackert Intels brandneuer Sockel-775-Prozessor Pentium 4 560 (3,6 GHz) auf einem Mainbord mit 925X-Chipsatz. Dieser unterstützt ausschließlich PCI-Express-Grafikkarten. Dementsprechend setzt Dell auf eine Radeon X800 XT für das neue Steckformat. Abgerundet wird die protzige Ausstattung mit 2 GByte DDR2-Speicher, DVD-Brenner und einer 500-GByte-Festplatte von Western Digital. In unseren Benchmarks brilliert das Ultimativ-System mit 80 Bildern pro Sekunde (kurz: fps) bei *Far Cry* in 1.024x768. Selbst mit einer Auflösung von 1.280x960 bei vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung erreicht der blaue Raser noch absolut flüssige 56 fps und ist dabei mit 2,7 Sone angenehm leise. *(dm)*

Produktname:	Dimension XPS Ultimativ
Hersteller:	Dell
Preis/Termin:	€ 2.999,-/erhältlich
Webseite:	www.dell.de
Preis/Leistung:	Ausreichend

Ausstattung: 90%
Eigenschaften: 83%
Leistung: 88%
Gesamt: **87%**

„Extrem schneller und leiser Hochleistungs-PC für Besserverdiener."

PLZ 0... **BIGLINE Computer** D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Hitech Service GmbH** D-01917 Kamenz Tel.:03578-34330 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **Soluco Computer** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer & Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1...** **Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **PAPAWARE** D-12587 Berlin Tel.: 030/65496895 • **CominIT Versandhandel** D- 13403 Berlin Tel.:030-41708816 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **DG NETWORX International** D-15517 Fürstenwald Tel.: 01908/148734 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2...** **Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • **Gewecke Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **PC Service Sylt** 25980 Sylt-Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • **PC-SAT24** D-26409 Wittmund-Asel Tel.: 04462-923400 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - **Andreas Barsch** D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.: 05084/400511 **PLZ 3...** **Computershop-Garbsen** D-30826 Garbsen Tel. 05131-447860 • **Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036/924496 • **CoCo Center** D-32257 Bünde Tel.:05223-654416 • **ATACOM Computersysteme** D-33098 Paderborn Tel.: 05251/777300 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **THOMMES** D-34346 Hann. Münden Tel.: 05541/989026 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.: 0561/80759-0 • **Innovation 2000 Commerce & Service KG** D-34576 Homberg / Efze Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D-36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **ACT-EDV & Support** 31688 Nienstädt Tel: 05721-924400 • **KK PC & Netzwerkservice** D-35683 Dillenburg Tel.:02771-261761• **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.039203/61007 • **Gamespoint** D-39418 Staßfurt Tel: 03925-98 96 04 **PLZ 4...** **Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **SABOSTORE** D-44809 Bochum Tel.:0234/6101696 • **Pixeleyes** D-42551 Velbert Tel.: 02051-253427 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 • **cerTronic** D-45879 Gelsenkirchen Tel.: 0209/31988355 • **M.O.D.E.R.N. Media GmbH** D-48282 Emsdetten Tel.: 02572/959580 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen-Hartlage Tel.: 05435/5061 • **PLZ 5...** **Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 • **Computer & Zubehör Rüdiger Puppe** D-59174 Kamen Tel:02307-22847 **PLZ 6....** **Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **A&S Dienstleistungs GbR** D-63857 Waldaschaff Tel.: 06095/995043 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **PLZ 7...** **LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.:07024/5019020 • **Kalypso Datentechnik** D-74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Pixel Pc** D-79410 Badenweiler Tel.: 07632-828172 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/562073 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/914718 **PLZ 8...** **IC-Computer GmbH** D-80336 München Tel.:089/55028660 • **Sokosoft Group** D-80807 München Tel.:0811-5554883 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089/18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/43640410 • **CNS Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **SYNCRON PC Fischbach** D-82110 Germering Tel.: 089/24405520 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **XEON-Trade** D-83064 Raubling Tel.: 08035/909678 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/Fahlenbach Tel.:08442/7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • **PC and More GmbH** D-85435 Erding Tel.: 08122-958037 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Elektro Bochtler** D-88400 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** **Schick EDV-Systeme GmbH** D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • On Data Computer D-92549 Stadlern Tel.:09674/913157 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 • **Computersysteme Loderbauer** D-94209 Regen Tel.: 09921-94570 • **Fritz KG Bürotechnik & Büroeinrichtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/9447-0 • **Computershop Backslash** D-94065 Waldkirchen Tel.: 08581/910833 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel. 08541 / 967 076 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • **Elektro-Schellenberg** D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155



chiliGREEN Experience 2600 WX
AMD Athlon™ XP 2600+ Prozessor

chiliGREEN Experience 2600 WX • AMD Athlon™ XP 2600+ Prozessor • 512MB DDR-RAM • 160GB HDD 7.200U/min. • FDD • NVIDIA GeForce FX 5700 TV-Out VGA 128MB • DVD 16/48x • 52x32x52 CD-RW • LAN • 6 Ch. Sound System • 7-1 CardReader • Firewire • 2x front 2x back USB 2.0 • Microsoft® Windows® XP Home • Internet Tastatur u. Wheel Maus • **Großes Softwarepaket:** PC Suite 2004 (Norton AntiVirus 2004, Star Office7, Corel Draw Ess.2, Marco Polo Travel Routing) Cyperlink Solution DVD Solution für DVD RW, Spiel: Collin Mc Rae Ralley 4

2 Jahre Garantie (2 Jahr Pick-up-Service)



599,- €

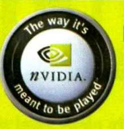


chiliGREEN empfiehlt Microsoft® Windows® XP



Microsoft® Windows® XP Home Edition

entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.



NVIDIA GeForce FX Hardware und Software

mit diesem Logo garantiert atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit





ACER AL1714 17" TFT

- Kontrast 350 : 1
- Helligkeit 370 cd/m2
- Reaktionszeit 14ms
- 3 Jahre Pick-Up Service

389,- €



Full Spectrum Warrior

Die US Army verfügt über die stärkste Bodeneinsatz-Truppe der Welt. In ihren Reihen bildet die Infanterie das Rückrat jeder Bodenoffensive, deren Fähigkeiten und Mut regelmäßig auf eine harte Probe gestellt werden. Ursprünglich als Trainingssimulation zur Schulung von Soldaten entwickelt, bietet Full Spectrum Warrior die originalgetreueste Möglichkeit, an einem PC die Taktiken und Situationen eines Straßenkampfes nachzustellen.



44,99 €

Medal of Honor- Pacific Assault D.E

Medal of Honor Pacific Assault für PC spielt am Schauplatz Pazifik und präsentiert eine einzigartige Fortsetzung des preisgekrönten Medal of Honor. Du trittst in die Fußstapfen von Marine Private Tom Conlin und erlebst dessen Schock über die Zerstörung der amerikanischen Flotte bei Pearl Harbor mit, sowie seine wachsende Entschlossenheit im Kampf um Henderson Field am Guadalkanal und seinen Triumph in der finalen Schlacht um Tarawa Island.



54,99 €

Jetzt kaufen, später bezahlen – die BEMI Card 0 % Finanzierung

Heute mitnehmen und in sechs Monaten bezahlen? Das kostet meistens üppige Zinsen. Aber nicht bei BEMI! Wir bieten Ihnen einen Zinssatz von 0 % bei Finanzierungen von PC-Systemen, Notebooks oder TFT-Displays auf zwölf Monate Laufzeit. Ihr kompetenter BEMI-Partner infomiert Sie gerne über diese und weitere Vorteile der BEMI-Kundenkarte. *Bei allen teilnehmenden Partnern

BEMI Card Finanzierung durch unsere Hausbank. Anfänglicher effektiver Jahreszins 15,66%, 1,22% monatlicher Zins. Flexible Rückzahlung jederzeit möglich. Ihr BEMI Partner informiert Sie gerne.



»Das Vorspiel bei den Grünen nennt sich Bioleck.«

Segenschirm

Damit das klar ist!

WÜRMER
Verbreiten sich via Netzwerk oder E-Mail selbsttätig von Computer zu Computer.

FTP
(File Transfer Protocol) Verfahren, mit dem Computer Daten über das Internet austauschen.

POP-UP-BLOCKER
Zusatzsoftware, die das Öffnen von Fenstern mit Werbeinhalt unterbindet.

TCP
(Transmission Control Protocol) Zuverlässiges Transportprotokoll in Computernetzwerken.

WINDOWS-UPDATE
Hält unter www.windowsupdate.com Ihren Rechner auf dem neuesten Stand.

Ein sicherer PC ist im Hacker-Zeitalter das A und O. Das musste nicht zuletzt Valve-Chef Gabe Newell erfahren. Richtig geschützt sind Sie aber nur mit Virenkiller und FIREWALL. PC ACTION zeigt Ihnen, wie Sie Ihre Feuerwand korrekt einstellen.

Der Virenscanner schützt Sie vor Viren, die Windows-Update-Funktion stopft die Sicherheitslecks des Betriebssystems. Wozu braucht man da noch eine Firewall? Berechtigte Frage, denn eine Firewall allein schützt Sie nicht hundertprozentig vor Viren, Würmern und Trojanern. Doch nutzlos sind die Dinger deshalb nicht. Mit der richtigen Konfiguration komplettieren sie die PC-Polizei.

WIR MÜSSEN DRAUSSEN BLEIBEN

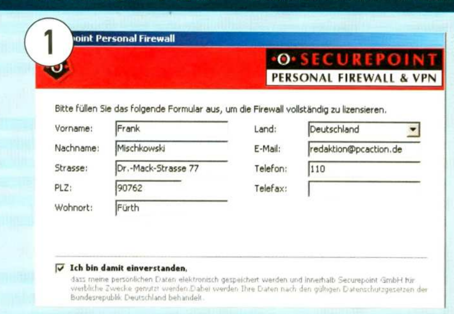
Jede Anwendung, die über das Internet kommuniziert, benutzt einen Port. Dies ist wichtig, damit Datenpakete dem richtigen Programm zugeordnet werden. Am einfachsten lassen sich Ports mit Briefkästen in einem Mehrfamilienhaus vergleichen. Die Hausnummer ist die IP-Adresse, die Briefkästen entsprechen den einzelnen Ports für die unterschiedlichen Anwendungen wie Internet-Browser oder E-Mail-Programm. Ist ein Briefkasten ständig geöffnet, kann so gut wie jeder was einwerfen – Hackern sind Tür und Tor geöffnet. Eine Firewall übernimmt die Funktion des Türstehers und kontrolliert, wer Daten „einwirft". Sie allein bestimmen, wer mit Ihrem Rechner kommunizieren darf. Bekannte Viren-Schädlinge wie Blaster oder Sasser haben deshalb keine Chance mehr.

WAND BRENNT

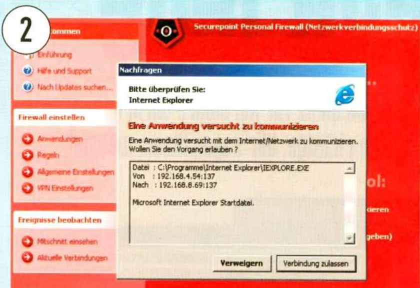
Auf der Heft-DVD finden Sie die Firewall von Securepoint. Das für Privatanwender kostenlose Programm hat sich in unserem Test bewährt. Vor der Installation löschen Sie andere derartige Tools vom System, des Weiteren deaktivieren Sie Ihren Virenscanner vorübergehend. Beim ersten Start der Software fordert man Sie auf, sich zu registrieren. Dies ist notwendig, um das Programm mit Updates zu versorgen. Sobald die Registrierung abgeschlossen ist, wird Ihr System geschützt. Die Firewall ist jetzt Bestandteil des Betriebssystems und startet immer automatisch. Zunächst sind alle (!) Ports geschlossen, die Software lässt weder Daten hinein noch heraus. Starten Sie nach der Installation zum ersten Mal den Internet-Explorer, meldet das Programm, dass eine Anwendung versucht, mit dem Internet zu kommunizieren. Anhand des Dateinamens und des dazugehörigen Pfads erkennen Sie, dass es sich um den Internet-Explorer handelt. Sie klicken also auf die Schaltfläche „Verbindung zulassen". Die Firewall-Software merkt sich Ihre Eingabe und fragt beim nächsten Start der Anwendung nicht mehr nach. Möchten Sie weiteren Programmen den Zugang zum Internet erlauben, dies aber vorkonfigurieren, so klicken Sie auf „Eine Anwendung freigeben beziehungsweise sperren". Anschließend werden Ihnen alle bereits freigegebenen Programme angezeigt. Klicken Sie auf das „Leere Blatt"-Symbol und wählen Sie die Anwendung aus. Zunächst wird noch „Verweigert" angezeigt, dies bedeutet, dass die Anwendung keine Verbindung zum Internet aufbauen darf. Klicken Sie den gewünschten

Mauerbau

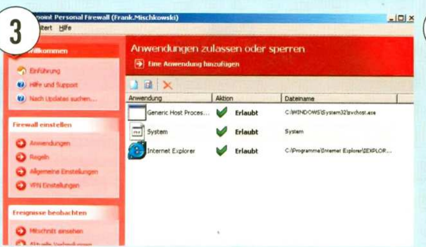
PC ACTION zeigt Ihnen, wie Sie schnell und einfach in vier Schritten Ihr System mit der Securepoint-Firewall absichern. Um die kostenlose Software nutzen zu können, müssen Sie sich registrieren!



Um die Firewall nutzen zu können, müssen Sie sich bei Securepoint registrieren. So kommen Sie auch in den Genuss von E-Mail-Hilfe und regelmäßigen Aktualisierungen.



Nach der Installation schließt die Firewall alle Ports. Sie können diese nun wieder für einzelne Programme öffnen beziehungsweise einigen Anwendungen auch den Zugriff verwehren.



Unter „Anwendungen" finden Sie eine Liste aller Programme, die auf das Internet zugreifen können. Das nachträgliche Sperren ist von hier aus möglich.



Wenn Sie einen virtuellen Schädling auf Ihrem Rechner entdecken, können Sie mit dem Notaus-Knopf alle Internet-Verbindungen von und zum PC sperren.

Eintrag doppelt an und wählen Sie „Erlauben" aus. Wir empfehlen dringend, die Firewall mit einem Passwort zu sichern, sodass nur Sie die Software beenden und Einstellungen ändern können. Klicken Sie dazu in der linken Navigationsleiste auf „Allgemeine Einstellungen" und setzen Sie unter „Sicherheit" einen Haken. Nun müssen Sie zweimal das Kennwort eingeben und mit „OK" bestätigen.

FEUER MACHEN FÜR PROFIS

Profis können in der Regel-Ansicht auch explizit bestimmte Ports freigeben und verwalten. Im Gegensatz zur Anwendungsansicht haben Sie hier die Möglichkeit, allgemein gültige Firewall-Regeln für Anwendungen zu definieren, da viele Programme die gleichen Dienste verwenden. Zunächst aktivieren Sie unter „Einführung" den Experten-Modus, anschließend wird die Schaltfläche „Regeln" freigeschaltet. Es gibt zwei Wege, eine neue Regel zu erstellen: Entweder Sie nutzen ein vorgefertigtes Skript aus „Bibliothek einfügen" oder Sie erstellen eine völlig neue Vorschrift. Dann müssen Sie zunächst einen Namen vergeben und anschließend festlegen, ob die Verbindung erlaubt oder gesperrt werden soll. Unter „Richtung" bestimmen Sie, ob Daten gesendet und/oder empfangen werden dürfen. Wenn Sie unter „Mitschnitt" einen Haken setzen, wird die Verbindung protokolliert.

ZOCKEN MIT FIREWALL

Am Beispiel des Battle.net (*Warcraft 3, Starcraft*) erläutern wir Ihnen, wie Sie die Firewall für Spiele öffnen. Starten Sie zunächst das Konfigurationsmenü mit einem Doppelklick auf das Securepoint-Symbol in der Systemleiste. Klicken Sie dann auf „Regel" und das „Leere Blatt"-Symbol. Geben Sie als Namen „Blizzard Entertainment #01" ein und erlauben Sie die Verbindung. Wählen Sie unter „Protokoll" die Option „TCP", bei „Richtung" klicken Sie auf „Beide Richtungen". Geben Sie in die Felder „Quelladresse" sowie „Zieladresse" die Zeile „6111" (ohne Anführungszeichen) ein und stellen Sie beide auf „ANY". Wiederholen Sie die gesamte Prozedur mit „4000", „6112", „6113", „6114", „6115", „6116", „6117" sowie „6118" und „6119". Das Ganze wiederholen Sie nun noch einmal für UDP, das Sie unter „Protokoll" statt „TCP" auswählen. Schließen Sie dann das Hauptprogramm und starten Sie das Battle.net. Nachdem Sie auf „Connect" geklickt haben, wechseln Sie per Tabulator plus „Alt" zu dem geöffneten Firewall-Fenster und klicken auf „Erlauben".

SELBSTTEST

Ob Ihre Firewall richtig arbeitet und sicher konfiguriert ist, können Sie im Internet nachprüfen. Wir empfehlen Ihnen die Webseite www.port-scan.de. Klicken Sie auf „Schnelltest" und nehmen Sie die Bedingungen an. Über „Start Scan" wird der Test gestartet, der bis zu 60 Sekunden dauert. Geschützt sind Sie nur, wenn „Gefiltert", „Geschlossen" oder „Kein Dienst" angezeigt wird. Sollten Sie rote oder gelbe Meldungen („offen" und „ungefiltert") zu sehen bekommen, stimmt etwas nicht. Prüfen Sie dann vor allem, ob die Firewall noch arbeitet. Fahren Sie dazu mit der Maus über das entsprechende Symbol in der Systemleiste. Wenn die Software weiterhin aktiv ist, sollten Sie das „Notaus" betätigen und alle Regeln und Einstellungen überprüfen.

FRANK MISCHKOWSKI



Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

Die besten Grafikkarten bis 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	Radeon 9800 Pro	€ 240,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	75
Excalibur 9800 Pro	HIS	Radeon 9800 Pro	€ 229,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	73
9800Pro-TD128	MSI	Radeon 9800 Pro	€ 189,-	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	72
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 189,-	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	72
V9950 Gamer Edition	Asus	Geforce FX 5900	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	72
FX 5900 XT VTD128	MSI	Geforce FX 5900 XT	€ 189,-	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	72
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	Geforce FX 5900 XT	€ 179,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	70
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	Geforce FX 5900 XT	€ 189,-	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	70
FX5900XTV	Albatron	Geforce FX 5900 XT	€ 189,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	70
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	Geforce FX 5900 XT	€ 169,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	70
Verto FX 5900 XT	PNY	Geforce FX 5900 XT	€ 179,-	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	68

Grafikkarten über 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	Radeon X800 XT	€ 509,-	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	93
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	Geforce 6800 Ultra	€ 529,-	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	93
Geforce 6800 Ultra	Innovision	Geforce 6800 Ultra	€ 499,-	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	93
NX6800U-T2D256	MSI	Geforce 6800 Ultra	€ 539,-	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	93
Winfast A400 GT	Leadtek	Geforce 6800 GT	€ 449,-	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	92
V9999 Ultra Deluxe	Asus	Geforce 6800 Ultra	€ 529,-	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	91
Falcox X80 XT Platinum	Elsa	Radeon X800 XT	€ 499,-	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	Geforce 6800 Ultra	€ 519,-	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	91
AX 800 XT	Asus	Radeon X800 XT	€ 549,-	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91
Gladiac 940GT	Elsa	Geforce 6800 GT	€ 429,-	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	90

Der Einsteiger-PC

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2600+ (Barton)	€ 87,-
Kühler	Spire Vulturespin	€ 11,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 69,-
Arbeitsspeicher	Infineon DDR400, 256 MByte, CL3*	€ 46,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600, 128 MByte	€ 86,-
Soundkarte	Onboard	€ 0,-
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 54,-
Netzteil	Intertech 350 Watt	
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 68,-
Pauschale		€ 265,-

€ 686,-

Der Preistipp-PC

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 3000+ (Barton)	€ 154,-
Kühler	Thermalright ALX-800 (mit Y.S.-Tech-Lüfter)	€ 31,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 85,-
Arbeitsspeicher	Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 273,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 190,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Seagate ST3200822A (200 GByte)	€ 115,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-
Pauschale		€ 265,-

€ 1.277,-

Der High-End-PC

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-53	€ 849,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 23,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NNXP-940 (Nforce3 150 Pro, Sockel 940)	€ 194,-
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte CMX512RE-3200LL, DDR400, CL2	€ 274,-
Grafikkarte	MSI NX6800U-T2D256 (Geforce 6800 Ultra)	€ 539,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 198,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 199,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Thermaltake Lanfire VM2000A	€ 109,-
Pauschale		€ 265,-

€ 2.729,-

Mainboards Sockel 754 (Athlon 64)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 135,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	90
K8T Neo-FSR	MSI	€ 105,-	AGP 8X/5/2xSATA150	K8T800	88
AK89 Max	Aopen	€ 130,-	AGP 8X/5/4xSATA150	Nforce3 150	88
K8V Deluxe	Asus	€ 140,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	88
K8VNXP	Gigabyte	€ 160,-	AGP 8X/5/2xSATA150	K8T800	88

Mainboards Sockel 478 (Pentium 4)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
IC7-Max3	Abit	€ 190,-	AGP 8X/5/6xSATA150	Intel i875P	90
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i875P	88
IC7	Abit	€ 125,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i875P	87
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i865PE	84
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i865PE	84

Mainboards Sockel A (Athlon XP)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 110,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	AGP 8X/5/2xSATA150	KT600	84
AK79D-400 Max	Aopen	€ 130,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90 ,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	83
A7V880-UAYZ	Asus	€ 90,-	AGP 8X/5/2xSATA150	KT880	82

Monitore (4 CRT/4 TFT)

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	CRT: HORIZ.-FREQUENZ/ TFT: REAKTIONSZEIT	WERTUNG
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17 Zoll CRT	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	84
7Klr+	AOC	17 Zoll CRT	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	82
109B50	Philips	19 Zoll CRT	€ 199,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	84
901B	LG	19 Zoll CRT	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	81
Prolite E431S	Iiyama	17 Zoll TFT	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	84
Syncmaster 172x	Samsung	17 Zoll TFT	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	84
Prolite E481S	Iiyama	19 Zoll TFT	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	84
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	19 Zoll TFT	€ 699,-	DVI-I	42 ms	83

Soundkarten

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SOUNDCHIP	AUSSTATTUNG	WERTUNG
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	91
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	82
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 94,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	77

Lautsprechersysteme

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SATELLITEN/SUBWOOFER	LEISTUNG RMS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 389,-	5+1	450 Watt	93
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	90
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	87
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86
Inspire T7700	Creative	€ 112,-	7+1	92 Watt	84
Z-3	Logitech	€ 74,-	2+1	40 Watt	82
I-Trigue L-3500	Creative	€ 109,-	2+1	48 Watt	82
T2900	Creative	€ 52,-	2+1	29 Watt	82

Mäuse

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	AUFLÖSUNG	WERTUNG
MX700	Logitech	€ 44,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95
MX510	Logitech	€ 34,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90
Viper 1000	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	90
Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 39,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	87
Wireless Optical Mouse	Microsoft	€ 32,-	3 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	86

Tastaturen

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SONDERTASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	93
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 20,-	17	PS/2	93
Internet Navigator	Logitech	€ 26,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93
Navigator Office XP	Typhoon	€ 13,-	31 + Scrollrad	PS/2	91
Smart Office XP Keyboard	Hama	€ 30,-	32 + Scrollrad	PS/2	90

Zockerprämie

Wenn Sie jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön das Zboard-Starter-Kit von Bigben Interactive.



Zocken, schreiben, spielend siegen! Mit dem auswechselbaren Tastaturblock vom Zboard haben Sie gleichzeitig eine Tastatur und eine erstklassige Spiele-Hilfe! Einmal eingelegt, ist die beigelegte Standard-Tastatur die perfekte Basis für den alltäglichen Windows-Gebrauch. Selbst PC-Anfänger profitieren von dieser Tastatur, denn neben den Buchstaben finden Sie noch die wichtigsten aufgedruckten PC-Tastenkürzel. Zum Spielen bauen Sie im Handumdrehen das beiliegende Gaming Keyset ein – der Treiber merkt den Wechsel selbstständig. Durch die abgesetzten Spezialtasten können Sie beliebte Ego-Shooter wie *Battlefield: Vietnam*, *Far Cry*, *Call of Duty* und *Söldner – Secret Wars* deutlich besser steuern. Selbstverständlich unterstützt das Zboard auch alle anderen Spiele, die die Tastatur verwenden. Damit Sie in hektischen 3D-Gefechten nicht das Fluchen anfangen, verarbeitet das Zboard bis zu 8 Tastendrücke gleichzeitig. Darüber hinaus dient die Multifunktions-Tastatur auch als USB-Hub: An der Rückseite können Sie zwei USB-Geräte anschließen. Release 20.08.2004.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 61,20/12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 61,20/12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 61,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Zboard (Art.-Nr. 002547)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA PR 12

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, den 1. September, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



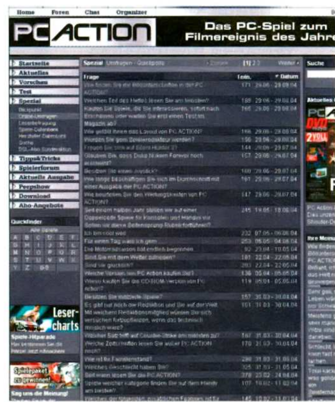
Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Organizer

Eine der genialsten Funktionen unserer Webseite ist ganz klar der Organizer. Hier können Sie nicht nur wie bei Outlook Ihre Termine komfortabel verwalten, sondern auch auf bequeme Art E-Mails an Ihre Freunde aus der PC ACTION-Community verschicken. Selbstverständlich erreichen Sie mit Ihren virtuellen Briefen auch die Mitglieder aller übrigen COMPUTEC-Foren. Um die Organizer-Funktion zu nutzen, benötigen Sie einen registrierten Nick. Die Mitgliedschaft ist kostenlos und bringt jede Menge Vorteile. Beispielsweise dürfen Sie am Chat teilnehmen oder mit der Redaktion und Gleichgesinnten im Diskussionsforum über die zweitschönste Nebensache der Welt quatschen.



Online-Umfragen



Würden Sie gerne Spieleredakteur werden? Was halten Sie von den Bildunterschriften in der PC ACTION? Warum sind Sie cool? Diese und viele weitere etwas andere Umfragen erwarten Sie natürlich nur auf www.pcaction.de. So wissen Sie immer, wie die anderen Leser drauf sind und ob Sie mit Ihrer Meinung alleine dastehen. Zur Teilnahme ist lediglich ein registrierter Nick erforderlich.

Tipps & Tricks

Kennen Sie das auch? Sie kaufen sich ein neues Spiel und kommen über den ersten Level nicht hinaus, weil Sie an einer bestimmten Stelle festhängen? Kein Problem! Werfen Sie einfach einen Blick auf unsere Homepage. Dort halten wir für Sie ein riesiges Archiv brandaktueller und älterer Lösungshilfen sowie nützlicher Kurztipps und Cheats zu nahezu allen Spielen bereit.



CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 10/2004

❑ DVD ❑ CD 1 (Vollversion 1) ❑ CD 2 (Vollversion 2) ❑ CD 3 (Videos) ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Website	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 80-56 56 008	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Textchef PC Action
Wilfried Barbknecht

Leitender Redakteur
Joachim Hesse

Redaktion
Benjamin Bezold, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski

Freie Mitarbeiter
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Krug, Ole Sumfleth, Alexander Frank

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner (Ltg.)

Redaktion Hardware
Daniel Möllendorf, Frank Mischkowski

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß

Layout
Carola Giese, René Weinberg, Julia Kühner

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus (Ltg.),Tobias Zellerhoff

Textchef Computec
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

Textkorrektur
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Electronic Arts
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann, Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
09 11/28 72-141 | thorsten.szameitat@computec.de

Wolfgang Menne
09 11/28 72-144 | wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
0 30/88 91 88 55 | peter.nordhausen@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-9 11/28 72-261
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-260

Es gelten die Media-Daten Nr. 17 vom 1.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027



PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 2. Quartal 2004: 95.423 Exemplare.

DIE PC ACTION 11/2004 ERSCHEINT AM 29. SEPTEMBER 2004.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: ______

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
___

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
______
______
______

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.501 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Neue Handheld-Systeme	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Medal of Honor: Pacific Assault	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Brothers in Arms	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Splinter Cell 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: The Fall	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Earth 2160	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Neocron 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Doom 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Die Sims 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Medieval Lords	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Catwoman	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Kurztipps	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Doom 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Die Sims 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Grafikkarten	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Thema Technik: Firewall konfigurieren	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Generell: PC-ACTION-TV	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Medal of Honor: Pacific Assault	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Die Siedler: Das Erbe der Könige	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: The Fall	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: Splinter Cell 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: Camp EA	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: Earth 2160	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Doom 3 (Nur auf Ab-18-Edition)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Catwoman	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tuning-Tipp	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PC ACTION bringt's	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorlesung des Monats	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Outtakes	☐	☐	☐	☐	☐	☐

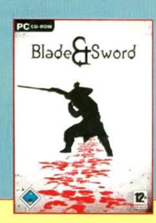
A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: ______

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 10/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH

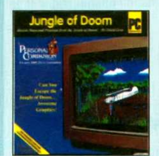


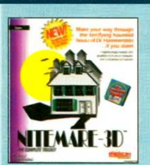
SEBASTIAN HEIN
aus Zossen darf sich auf das Spiel *Blade & Sword* freuen.

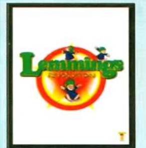
DIE ANDERE HITPARADE

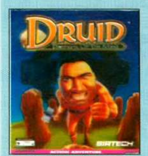
DIE MERKWÜRDIGSTEN SPIELECOVER







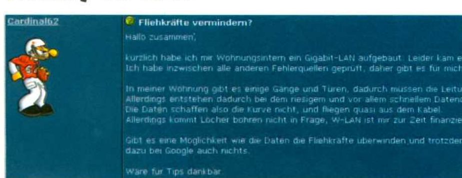




	PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
	Ultima VII: The Black Gate	Jungle of Doom	Nitemare-3D	Lemmings Revolution	Druid: Daemons of the Mind
GENAUER?	Als heldenhafter Avatar reisen Sie durch das Fantasyland Britannia, befreien die Bevölkerung und legen dem mysteriösen Guardian das Handwerk. **9,0**	Hugo und Penelope stürzen in diesem uralten DOS-Adventure mit einem Flugzeug in Südamerika ab und müssen dem südamerikanischen Dschungel entkommen. **3,6**	Ein selbst für damalige Verhältnisse unglaublich schlechter *Duke 3D*-Klon. Laut Packungstext mit „Furchteinflößend realistischer 3D-Grafik". Äh, ja. **1,8**	Remake des kultigen Klassikers von 1994, diesmal im 3D-Gewand. Sie bewahren suizidgefährdete Nager vor dem sicheren Tod. Oder auch nicht. **7,2**	Klassisch-simples Rollenspiel. Sie steuern einen klobigen Druiden und vermöbeln dumme Gegner, um blöde Erfahrungspunkte zu gewinnen. Damals gar nicht schlecht. **4,7**
KAUFMOTIVATIONSFAKTOR	Praktisch nicht vorhanden. Wer will schon den 7. Teil von etwas? Und Legastheniker wissen erst gar nicht, was sie für ein Spiel vor sich haben, weil alle Bilder fehlen. **7,0**	Immens. Wo bekommt man beim Spiel schon einen Fernseher mitgeliefert? Die Penner haben nämlich vergessen, „ohne Deko" aufs Cover zu schreiben. **100,0**	Hoch. Bei diesem formschönen Cover schlagen sogar Schwäbisch-Hall-Häuslebauer zu, die glauben, sie könnten ihre Bude damit einrichten. **87,5**	Fans von Roter Stern Belgrad und blonde Frauen schlagen zu. Letztere halten den roten Hintergrund für eine Lümmeltüte. Davon kann man nie genug haben. **72,0**	Niedrig. Massenmörder kaufen es nicht, weil die Axt zu klein ist. Beliebt dagegen als Fortbildungswerk für angehende Karikaturisten. **29,5**
KUNSTLERISCHER AUSDRUCK	Faszinierend! Wahrscheinlich war die Farbe Schwarz gerade im Sonderangebot und alle Grafiker befanden sich im Jahresurlaub. **2,5**	Innovativ! Hat der Premiere-süchtige Praktikant kreiert. Fauler Sack! Für ein gescheites Artwork hat es nicht mehr gereicht, was?! **15,0**	Super! Klobiges, unförmiges Paint-Haus ziert stinklangweiligen weißen Hintergrund, auf den ein Hund gepinkelt hat. **11,0**	Oberschlau! Gerüchten zufolge von Erich Honecker kreiert, um das Zockerunterbewusstsein zum Kommunismus zu konvertieren. **88,8**	Peinlich! Idiotisches Selbstporträt von Ahmet I. (damals noch behaart), den Hornissen in den Hals gestochen hatten. **27,0**
GESAMT	**25,2**	**24,0**	**14,3**	**5,8**	**5,1**

Formel: (Genauer * Kaufmotivationsfaktor) : Künstlerischer Ausdruck = Ergebnis

Flieh, Kraft!



Normalerweise sollte man meinen, dass es ein Grund zur Freude ist, eine große Wohnung zu besitzen. Forum-User Cardinal62 findet das aber scheiße. Weil sein Netzwerk deshalb nicht richtig funktioniert: „In meiner Wohnung gibt es einige Gänge und Türen, dadurch müssen die Leitungen viele Kurven nehmen." Der Knabe schließt daraus, dass durch den schnellen Datendurchsatz in den Kurven extreme Fliehkräfte auftreten und die Daten die Kurve nicht mehr kriegen, quasi aus dem Kabel fliegen. Das ist schon bitter! Doch wir haben eine einfache Lösung für dich, „Cardi": Du musst lediglich Kurvenstabilisatoren mit Kryptonkern an den kritischen Punkten (ab Kurvenradius von 17,4 Grad) befestigen und eine Geschwindigkeitsbegrenzung von 1,424 cm/Sekunde pro Bit einrichten. So klappt's selbst mit *Counter-Strike*. Prima, was?

LAND UND BEUTE



»Werbung auf dem Golfplatz gehört sich nicht.«

Das Amerikaner mit bedrucktem Papier nichts weiter anzufangen wissen, als ihre fettigen Burger einzuwickeln, ist nichts Neues. Das erklärt auch, warum Michael Moore nicht mit seinen ersten drei Büchern, sondern erst jetzt mit seinem zweiten Kinofilm *Fahrenheit 9/11* so richtig berühmt wurde. PCA-Leser Florian Schütz konfrontierte das Weiße Haus in seinem USA-Urlaub dennoch mit der Macht des gedruckten Wortes. Genutzt hat es wenig. Kurz darauf verhaftete das FBI Herrn Schütz, dem Verbindungen zu Osamas Terror-Netzwerk unterstellt wurden. Trotzdem viele Grüße in den Knast, Florian. Bleib uns treu und bück dich bloß nicht nach der Seife!

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr


Half-Life 2

Im nächsten Heft retten wir für Sie in *Star Wars: Battlefront* Endor, Naboo und Tatooine, reißen Orks in *Warhammer 40.000: Dawn of War* grüne Hintern auf und halten heftig Ausschau nach einem schmächtigen Typen mit Brille und Brecheisen. Sie wissen schon, wir meinen den Knaben mit dem Halb-Leben. Hehe!

Außerdem ...
Noch mehr Tipps und Tricks zu *Die Sims 2*, *Medieval Lords* und vieles mehr!


Star Wars: Battlefront

DIE NÄCHSTE PC ACTION 11/2004 ERSCHEINT AM 29. SEPTEMBER 2004



Mein Name ist Alice
und ich erinnere mich an alles.

CONSTANTIN FILM PRÄSENTIERT EINE DAVIS FILMS / IMPACT (CANADA) INC. PRODUKTION EINE CANADA / UNITED KINGDOM CO-PRODUKTION MILLA JOVOVICH SIENNA GUILLORY ODED FEHR THOMAS KRETSCHMANN
MIT JARED HARRIS UND MIKE EPPS „RESIDENT EVIL: APOCALYPSE" LIZ GALLAGHER JEFF DANNA MARY McLEOD PAUL DENHAM AUSTERBERRY EDDIE HAMILTON ALISON O'BRIEN CHRISTIAN SEBALDT DEREK ROGERS, C.S.C.
BASIEREND AUF CAPCOM'S VIDEOSPIEL „RESIDENT EVIL" HIROYUKI KOBAYASHI DAN KLETZKY BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA ROBERT KULZER VICTOR HADIDA JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON, DON CARMODY PAUL W.S. ANDERSON ALEXANDER WITT

www.RE2.film.de

SEPTEMBER 2004